A REVISTA OFICIAL DO N64, SNES E GAME BOY

CONRAD

Nintendo® WORLD

O JOGO DE AÇÃO DO ANO!

PREVIEW
STAR WARS
ROGUE SQUADRON

GANHE!
UM KIT COM TV,
N64 E MUITO MAIS

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

SUPER METROID

E 10 PÁGINAS DE DICAS!

MISSION: IMPOSSIBLE

CHRONO TRIGGER

ISS 98

MARIO KART 64

Nº 3

NOVEMBRO 98 R$ 4,90

7 898122 650172

Chegou Turok 2.
TUROK
SEEDS OF EVIL
Visite nosso site:
www.nintendo.com.br

NINTENDO 64
Acclaim
Chegou Turok 2. O maior cartucho da história, com 256 megas. Mais de 30 inimigos com inteligência artificial. 24 armas diferentes. 10 luzes dinâmicas.
Seis gigantescas fases com muita tensão, sangue e terror. E aí! Vai encarar?
Para saber onde encontrar ligue BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor) - 814-8234
Nintendo
by gradiente

Antes de mais nada, queremos pedir desculpas.
A segunda edição da Nintendo World saiu muito atrasada com relação à primeira. Recebemos diversos telefonemas e cartas sobre isso. A maioria esmagadora, preocupada com a saúde da revista. Com relação a isso, pode ficar tranquilo. A revista estreou muito bem, acima das nossas expectativas.
Não, foi um problema interno mesmo. Atrasamos na produção da revista. Falta de experiência em realizar um trabalho tão complexo com uma revista nova. A correria na reta final da revista levou também a alguns erros cretinos. O principal foi uma linha cortada no final da matéria sobre Pokémon. Não continha nenhuma informação importante, mas mesmo assim ficou feio.
Para uma revista que ambiciona ser a melhor do mercado e fazer jus ao selo de qualidade Nintendo, ainda temos um caminho longo pela frente. Tudo que posso fazer é pedir humildes desculpas e dizer que estamos nos esforçando em dobro para garantir que a revista saia sempre com o alto nível que você espera, e sempre na primeira quinzena do mês. Para isso preciso que você se manifeste sobre a Nintendo World. Muitas das críticas e sugestões sobre a revista já começam a causar uma evolução na revista. Nós dissemos no primeiro número que NW era uma revista interativa e agora vamos provar.

Na arte, os caras aprontaram um combate mortal para entregar esta edição em tempo recorde

Graças às suas sugestões, agora a seção Reviews conta com o Banco de Dados, contendo informações técnicas importantes sobre os games. Estamos debulhando mais aprofundadamente alguns jogos especialmente populares e complexos. Os Previews cresceram, dando mais informações sobre os jogos que estão para chegar. E estamos ampliando também o espaço para Super NES - tudo isso por sugestão (e pressão!) dos leitores.
Um leitor sugeriu que a gente passe a dar notas para os games. A gente acha meio duvidoso esse negócio. A relação entre o jogador e o jogo é uma coisa muito pessoal. Um cara que gosta de RPG pode acabar dando uma nota baixa para um game de futebol e coisas desse tipo. A não ser que todo mundo desse nota para todos os games, o que é simplesmente impossível. Não dá tempo de todo mundo jogar todos os lançamentos para dar uma nota responsável. Vamos ter que estudar melhor o assunto.
A sugestão mais divertida que eu recebi foi "só falar dos games bons e nem gastar espaço com os ruins". Bom, pelo menos temos que avisar os games que estão saindo, fortes ou fracos.
Felizmente a maior parte dos games pra Nintendo são de boa qualidade. Mas pode ficar tranquilo que não vamos desperdiçar papel precioso com games que a gente achou fracotes (como Deadly Arts, por exemplo...).

Na redação, Marcelo, Rogério e Pablo - da esquerda para a direita - tiveram que se desdobrar para detonar os principais lançamentos Nintendo do mês

Agora, a melhor de todas com certeza foi "baixem o preço dos jogos!". Estamos com você, amado leitor! Aqui todo mundo é jogador também. Só que não somos os donos da Nintendo nem o Ministério da Fazenda, e não temos o menor poder sobre isso.
Vamos combinar assim: a Nintendo World se compromete a descobrir exatamente porque os games para N64 continuam tão caros no Brasil. Na próxima edição, prometo que teremos algumas respostas. Ou não me chamo...

ANDRÉ FORASTIERI

Nintendo®
WORLD

EDITOR
André Forastieri

COORDENADORA DO PROJETO
Regina Macedo

EDITOR ASSISTENTE
Marcelo Del Greco

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Rogério Motoda

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Eurico Kenji Sakamoto
Erica Guimarães Mizutani
Prima Alex Gerbelli
Daniela Carrara (Estagiária)

CORRESPONDENTES
André Barcinski (N. York)
Cláudio Castilho (Los Angeles)

COLABORADORES
Cassiano Barbosa
Patricia Guerra
Patricia Garcia (fotos)
Anderson Christian (fotos)
Zeca Resendes (fotos)

COORDENADORA DE PRODUÇÃO
Solange Reis

ATENDIMENTO
Patricia Pombo
William Domingues

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (011) 3865-4949
3872-0416
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO
Fone: (011) 3641-3211
(011) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo - SP

ASSINATURAS:
Fone: (011) 831-6500

POWERLINE (DICAS):
(011) 814.8505

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.
Av. Lacerda Franco, 1742
Vila Mariana
CEP: 01536-001 São Paulo / SP
Fone/Fax: (011) 574-6234

DIRETORES
André Forastieri e
Rogério de Campos

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS
DIRETORA: Cristiane Monti

FOTOLITOS OPEN PRESS
IMPRESSÃO PLURAL
DISTRIBUIÇÃO DINAP

Nada que aparece na revista Nintendo World pode ser reproduzido no total ou parcialmente sem autorização expressa e escrita da Nintendo Of America Inc., dona dos copyrights. Nintendo é marca registrada da Nintendo Of America Inc. TM, ®, © são propriedades de seus respectivos donos.

1° DESAFIO Nintendo® WORLD

PARTICIPE E CONCORRA A UM KIT ARCADE COM TV, NINTENDO 64, DEZ CARTUCHOS E UM MONTE DE ACESSÓRIOS PARA VOCÊ MONTAR UM ARCADE NA SUA CASA!

É o sonho de todo mundo que é fera em videogames: ter seu próprio arcade. Agora, o melhor jogador de Super Mario 64 vai realizar este sonho. Quem provar que é o melhor vai levar para casa um Kit Arcade com TV, N64 e mais uma batelada de games, acessórios e prêmios exclusivos. É o 1° DESAFIO NINTENDO WORLD, que vai escolher o jogador mais rápido, habilidoso e criativo do Brasil. Para o primeiro desafio, escolhemos um game tradicional que todo jogador de N64 conhece bem, para dar chance para todos. Para participar é bem fácil. Para ganhar é bem difícil!

PARA GANHAR

Você terá que nos enviar três fotografias tiradas do Super Mario 64:

1. *Mario junto com o Yoshi, em cima do castelo.*
2. *A menor [illegible] no escorregador da Princesa*
3. *A careta mais maluca e engraçada do Mario na tela de abertura.*

Leva para casa o prêmio o jogador que cumprir o primeiro quesito, atingir a menor marca no escorregador e fizer a careta mais criativa do Mario na tela de abertura. Em caso de empate nos primeiros dois quesitos, o desempate será feito pela redação da revista Nintendo World, que escolherá a melhor careta do Mario.

COMO TIRAR UMA BOA FOTO

- *Diminua as luzes do ambiente*
- *Coloque a câmera em uma superfície plana*
- *Não use flash*
- *Regule o contraste e o brilho de sua TV*
- *Enquadre somente a tela de sua TV na foto*
- *Escreva seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto*

DICAS
CARETA DO MARIO

Para fazer as caretas no Mario, pressione o botão A na tela "Press Start", segure o botão R e use a mãozinha para fazer as alterações que quiser.

O KIT ARCADE

O vencedor ganhará:

- *Um televisor Gradiente*
- *Um Nintendo 64*
- *Um Rumble Pak*
- *10 cartuchos diferentes para N64 da Nintendo by Gradiente*
- *Um Game Boy Colors*
- *Um kit de acessórios da Interact incluindo Mako Pad, Shark Pad Pro 64 e Super Pad 64*
- *Um relógio Nintendo*
- *Um boné exclusivo da Nintendo World*
- *Um ano de Nintendo World (doze edições)*

ATENÇÃO!

- É imprescindível o envio das três fotos para participar.
- A escolha da redação é definitiva.
- Não adianta mandar um monte de cartas com as mesmas fotos, porque não é sorteio.
- Só valerão as cartas postadas até o dia 20 de novembro de 1998. A escolha do vencedor será feita no dia 5 de dezembro de 1998. O vencedor será avisado por telefone e telegrama. O nome do vencedor será publicado na edição de janeiro da revista Nintendo World.
- Caso o morador more na Grande São Paulo, deverá retirar o prêmio na sede da Conrad Editora. Caso contrário, o prêmio será entregue por correio na residência do ganhador.

CONRAD

MANDE BRASA JÁ

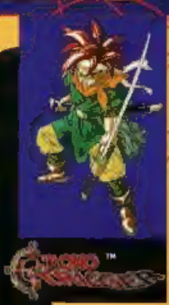
Você sempre diz que sabe tudo de N64? Então agora vai provar para o Brasil inteiro - e ainda deixar o resto do país morrendo com inveja do seu Kit Arcade! Nosso endereço está na página 4!

Promoção de cunho cultural. Não é necessária fazer nenhuma compra. É proibida a participação de funcionários da Conrad Editora ou Gradiente Entertainment.

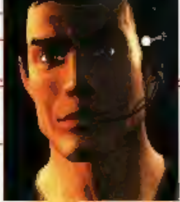
MEU NINTENDO

ÍNDICE

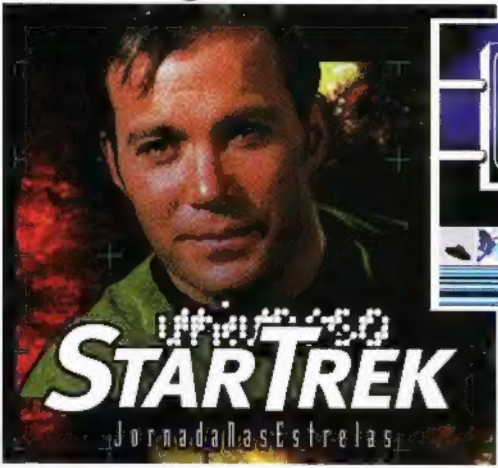
10	Hot Shots	Só novidades + o desenho do Donkey Kong
15	QuestioMario	Perguntinhas sobre Banjo-Kazooie
18	Pokémania	A mais nova febre
22	Star Wars	A Força está no seu N64
26	Body Harvest	Os Insetos Assassinos Atacam
28	Vigilante 8	Ação sobre quatro rodas no estilo anos 70
30	Mission Impossible	Mais fases detonadas
34	Turok 2	Chegou o game de ação do ano
48	ISS 98	Apavore seus adversários
49	Esportes	NFL Blitz + Virtual Chess 64
50	Chrono Trigger	O melhor RPG do Super NES
52	Wario Land 2	O bad boy da Nintendo destrói tudo no portátil
53	Game Boy	Superman + Kirby Star Stocker
54	Top Secret	10 páginas só de dicas
64	N-Mail +Hot Paint	Suas cartas + a sua obra de arte
66	Meu Nintendo	O Menino Maluquinho e seus jogos preferidos



MISSION: IMPOSSIBLE



Os Vilões Estão Com Os Dias Contados: Chegou o CD-ROM Dos Heróis.



Os Super-heróis dos quadrinhos, da tevê, do cinema e dos videogames pela primeira vez em CD-ROM: Enciclopédia Herói.

São 1.250 heróis nacionais e internacionais em mais de 1.000 verbetes com fichas completas, mais de 1.500 imagens, 7 universos com clipes e vídeos, além de cenas raras de séries brasileiras como Águias de Fogo e Vigilante Rodoviário.

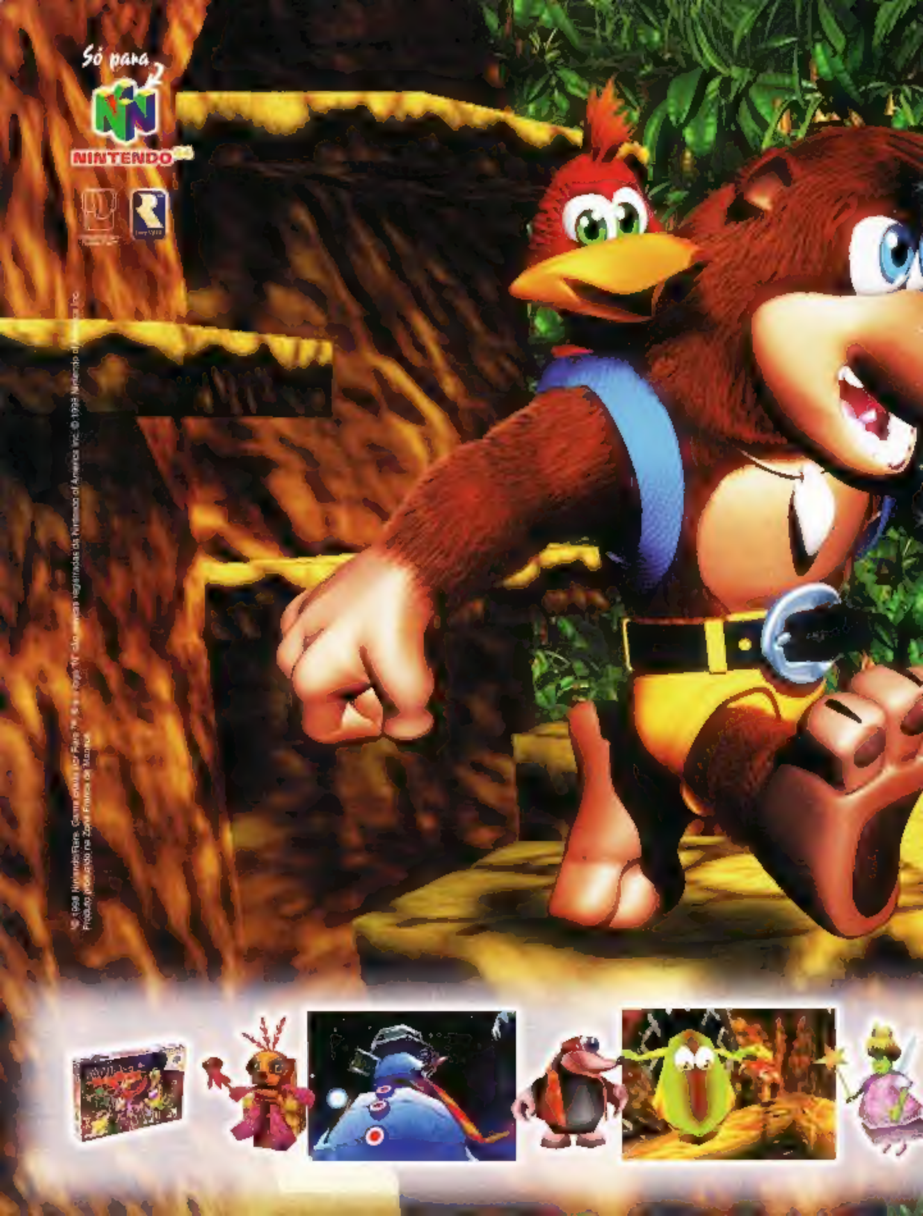
O CD-ROM Enciclopédia Herói é a maior fonte de pesquisa e diversão sobre o mundo dos super-heróis. Você nunca viu nada igual.

CORRA E DEFENDA O SEU.

Este CD-ROM inédito traz ainda 40 biografias dos mais importantes criadores, como Frank Miller, Stan Lee, Todd McFarlane, George Lucas, Edgar Rice Burroughs, Joe Shuster e Jerry Siegel.

PC/MAC

PUBLIFOLHA
MULTIMÍDIA
www.publifolha.com.br


Só para
NINTENDO64

UM URSO, UM PÁSSARO
E UM DESTINO:
A SELVA
DO SEU QUARTO.
BANJO-KAZOOIE
• 9 Mundos gigantescos para serem explorados
• Grande elenco de personagens
• 20 incríveis movimentos
www.nintendo.com.br
Nintendo
by gradiente

NINTENDO NA TV

O gorila mais popular dos games invadiu os lares dos americanos com um dos melhores desenhos de todos os tempos

A macacada mais popular da história dos games invadiu os lares dos americanos com um dos melhores desenhos produzidos por computador de todos os tempos.

Desta vez a gente saiu na frente. Muitos jogadores brasileiros já viram **Donkey Kong Country**, porque está passando por aqui na TV paga HBO. Quem não viu não sabe o que está perdendo.

Inteiramente renderizado por computador, **DKC** imita os movimentos fluidos de uma animação tradicional, mas tem a textura caprichada dos games de ultimíssima geração. Sombras, peles, fumaça, tudo que dá trabalho em animação 3D tem uma qualidade muito superior a qualquer desenho de TV feito por computador até agora.

Tanta tecnologia foi usada só para conseguir transpor todo o clima do jogo original de Donkey lançado para o Super NES. Se bobear até os criadores do aclamado **ReBoot** devem ter ficado espantados com a qualidade da animação.

No desenho, todos os personagens da trilogia **Donkey Kong** do console de 16 bits da Nintendo estão presentes. Desde o lendário primeiro Kong, do game & watch, até os mais novos personagens criados para os jogos mais recentes do gorila pra "frentex".

As aventuras todas se passam, claro, no país de Donkey Kong, o popular reinado de Kongobongo. DK é o macacão boa-praça, herdeiro do reino, que com seu amigão Diddy enfrenta as maquinações maléficas do crocodilo King K Rool e seus asseclas Bluster e Lester.

Nas horas vagas, Donkey curte a vida com a namorada Candy, o amigo surfista Funky Kong e o velho sábio Cranky Kong.

O que dá o charme especial ao desenho é que as histórias são bem boladas. Na linha de desenhos como **Animaniacs** ou **Pinky e Cérebro**, as tramas são interessantes tanto para crianças quanto para marmanjos. São cheias de piadinhas sobre outros personagens como James Bond, o Exterminador do Futuro, Pernalonga e Papa-Léguas.

Criado pela empresa francesa Medialab, o desenho estreou em 1997 na Europa. Ao ser exibido no Canadá virou um grande sucesso quase que instantaneo.

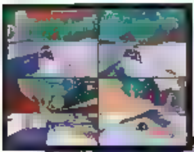
Agora em outubro, a animação estreou nos Estados Unidos no Fox Family Channel.

Vamos torcer para **Donkey Kong Country** chegar logo à TV aberta por aqui. Assim a gente já vai se preparando para a chegada de toda a macacada ao N64 - que deve ser só no Natal de 99.

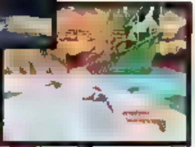
Outro personagem estourando na TV americana é o **Pokémon**. Mas aí nem é só um desenho, é uma verdadeira febre tomando conta da América. Leia tudo sobre isso na matéria **Pokémania**, nesta edição!

DK e seu amigo Diddy Kong ficam de olho no King K Rool enquanto o vilão se enche de graça para cima de Candy Kong. Confira a qualidade das imagens do desenho Donkey Kong Country. A imagem acima é da animação, acredite se quiser. Na página ao lado, toda a gangue do desenho: Funky, Diddy, Candy, DK e Cranky Kong.

O GAME MAIS FURIOSO DO ANO



Já chega acelerando o esperadíssimo jogo de corrida futurístico **Wipeout 64**. Acabamos de pegar o jogo e já dá para garantir que a Psygnosis realmente criou uma obra-prima. São seis pistas totalmente novas, gráficos de queimar a retina, tela dividida em quatro para o modo multiplayer, trilha tecno e um arsenal da pesada. O pega, como você sabe, acontece num espaço sem gravidade. Você começa optando por uma de quatro naves diferentes (se dominar todas ganha mais uma, chamada Piranha), com seis tipos de armas e, claro, piloto automático e boost de velocidade. De cara você vai encarar uma missão em que vai ter que correr mais do que outros 14 pilotos. Mas isso é só para ir esquentando. Na sequência vem o Time Trial, uma corrida contra o relógio. Outro tipo de corrida é a Weapon, em que sobrevive quem eliminar os oponentes. Cada tipo de Desafio tem seis missões diferentes. Enfim, é tranquilamente o melhor **Wipeout** que você podia imaginar. Parece até mais poderoso que **F-Zero X**. Fique ligado nas próximas edições de **Nintendo World** para saber tudo sobre este game arrasador.



VR Pool 64

ENCAÇAPANDO EM 3D

Tem jogo de salão pintando para o Nintendo 64: o snooker (ou bilhar, ou ainda sinuca) será muito bem representado por **VR Pool 64**, previsto para o final do mês nos EUA.

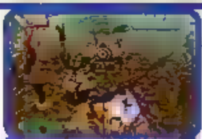
Produzido pela Celeris, **VR Pool 64** tem 9 estilos de jogo diferentes, além de um modo Trick Shot, que poderá ser salvo no Cartucho de Memória. O controle é bem intuitivo e realmente cria a sensação de deslizar o taco entre os dedos. Se você sempre quis ter sua própria mesa de sinuca em casa, mas nunca teve espaço ou grana suficiente para comprar uma, esta é a alternativa perfeita. Chame os amigos e bola na caçapa!

Bust-A-Move 3

a febre continua

Se você curtiu **Bust-a-Move 2 Arcade Edition**, [illegible] o game simples [illegible] modestos, mas superdivertido, vai ganhar uma nova versão para conquistar ainda mais gamemaníacos. **Bust-a-Move 3** é a garantia de que a febre vai continuar. Para ter certeza do sucesso, a Acclaim, criadora do game, colocou mais tempero na receita da série que já se tornou clássica. A competitividade aumentou, assim como o número de jogadores. Se com dois jogadores não dava vontade de parar, imagine agora, com quatro jogando simultaneamente. Serão horas e mais horas de muita diversão. **Bust-a-Move 3** vai esquentar seu N64!

ABELHA MORTÍFERA



BUCK BUMBLE PASSA FOGO EM INSETOS ALIENS

Que tal um jogo que tem aventura, batalhas aéreas, exploração de lugares secretos e muito humor? Assim é Buck Bumble, o novo jogo da Ubi Soft.

Buck é uma abelha que usa armas de ficção-científica tipo canhões de fusão e mísseis teleguiados para enfrentar hordas de insetos alienígenas. As missões envolvem caçar inimigos, "limpar" áreas, descobrir esconderijos secretos e, claro, resolver enigmas. Entre os níveis estão uma floresta, uma casa, túneis subterrâneos e um jardim. E para manter a energia em dia, Buck tem que comer néctar o tempo inteiro. O game está pintando este mês nos Estados Unidos.

NIGHTMARE CREATURES

Sangue na tela

E a carnificina continua no N64. Se você é fã de filmes de terror com bastante sangue, cabeças cortadas e coisas do tipo, então não pode deixar de conferir **Nightmare Creatures**, lançamento da Activision previsto para dezembro. Quando foi lançado para o PlayStation, o game surpreendeu pela violência e o excesso de sangue. Para nossa sorte, a versão para o N64 estará ainda pior em matéria de violência, [illegible] mas com muitas melhorias na jogabilidade e nos gráficos. A história se passa na velha Londres, em 1834. Uma sociedade secreta espalhou um vírus pela cidade que transforma homens em monstros carnívoros e sedentos por sangue e [illegible]. Argh. Se você tem o estômago fraco, é melhor passar longe deste aqui.

ENCRENCA NO MÉXICO

O ano que vem promete ser histórico na história da Nintendo, com o N64 ganhando grande quantidade de jogos de muitos gêneros diferentes. Um que leva jeito é **Montezuma's Revenge**, desenvolvido por um novo estúdio chamado Utopia Technologies.

Você viverá um caçador de antiguidades procurando tesouros deixados pelo rei dos astecas, Montezuma. A ação em primeira pessoa e os cenários são todos em 3D, mas não tem nada a ver com Doom. Nem tem tiro[illegible] parada. O jogo é de aventura, com charadas, obstáculos e inimigos te caçando.

NINTENDO 64

OUTUBRO
BUCK BUMBLE
EXTREME-G 2
F-ZERO X
GLOVER
KNIFE EDGE: NOSE GUNNER
NBA JAM '99
S.C.A.R.S
SPACE STATION: SILICON VALLEY
TOP GEAR OVERDRIVE
WCW/NWO REVENGE

NOVEMBRO
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
FIFA 99
FOX SPORTS COLLEGE HOOPS '99
MILO'S ASTRO LANES
NBA LIVE 99
NFL QUARTERBACK CLUB 99
STAR SOLDIER: VANISHING EARTH
SURVIVOR: DAY 1
TONIC TROUBLE
TUROK 2: SEEDS OF EVIL
TWISTED EDGE SNOWBOARDING
VR POOL
WIPEOUT 64

PRIMAVERA 99
AIRBOARDIN' USA
BATTLETANX
BUST-A-MOVE 3
RAYMAN 2
SHADOWMAN
SUPERMAN
STARSHOT

DEZEMBRO
[illegible]

JANEIRO 99
CASTLEVANIA
FIGHTING FORCE 64

FEVEREIRO 99
CALIFORNIA SPEED
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2
SOUTH PARK

GAME BOY

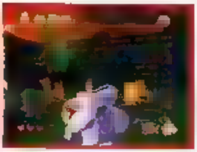
4º TRIMESTRE
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 99
BOMBERMAN POCKET
SMALL SOLDIERS
A BUG'S LIFE
CARROT CRAZY
GEX: ENTER THE GECKO
MEN IN BLACK: THE SERIES
PITFALL: BEYOND THE JUNGLE
THE RUGRATS MOVIE
TWOUBLE
YODA STORIES
CAESARS
BUGS BUNNY: CRAZY CASTLE III
FLYING DRAGON SD
SHADOWGATE CLASSIC

[illegible]

HASBRO ESTRÉIA NO N64

Mega Empresa lança Glover

A **Hasbro Interact**, divisão de uma das mais importantes empresas de brinquedos do mundo, estréia no universo do **Nintendo 64** com um jogo que deve surpreender. É **Glover**, um ser muito esquisito que estréia um jogo de ação.



A história é aquelas esquisitices típicas de games assim: **Glover** nasceu quando um mago derrubou sua luva num caldeirão cheio de poções. A luva tomou vida e virou **Glover** (luva em inglês é "glove", entendeu?). Claro que o mago vai ficar em perigo e para salvá-lo, **Glover** vai ter que recuperar um monte de jóias mágicas que então viram boias de plástico, dessas de praia. Quem inventa essas histórias cretinas? Mas não importa. O lance legal é que **Glover** tem muitas maneiras diferentes de carregar, empurrar, jogar, driblar e manusear as boias através de estágios superdifíceis, cheios de inimigos e itens. É um tipo de jogo diferente e promete chamar atenção.

PESCANDO COM O GAME BOY

Se você acha que já tinham inventado de tudo, olha só a última dos japoneses: a [illegible] imagina qual será a próxima [illegible]

FROGGER

Se você é do tempo do Atari, com certeza se lembra do **Frogger**, game em que você ajudava um pobre sapo a [illegible] movimentadas avenidas e um rio cheio de crocodilos. Para alegria dos saudosistas, Frogger está saindo para o Super NES! Nosso clássico console traz o sapo com estilo idêntico à versão original, mas gráficos bem melhorados. Aproveitíssimo! Partindo desta idéia, as softhouses poderiam se inspirar e lançar outros clássicos, como **River Raid**, **Hero**, **Enduro** e **Keystone Kapers**. Não seria uma boa idéia?

CESTA!

FOX SPORTS BATE FORTE

Você que é fã de jogos de basquete, fique de olho em **College Hoops 99**, o novo game da Fox Sports. São 120 times do basquete universitário americano se digladiando, com base nos times de verdade desta temporada. A Fox Sports optou por um visual mais simples, sem a sofisticação de games recentes de basquete, mas em compensação os controles são bem mais fáceis e o número de jogadas possíveis aumentou bastante. Confira!

CHEGA A CONTINUAÇÃO DE

SAN FRANCISCO RUSH

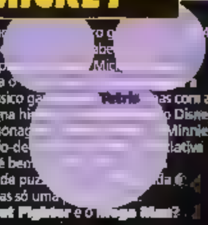
O grande sucesso da Midway ganha agora sua sequência. As corridas agora são em oito cidades, incluindo Nova York, Hollywood e Las Vegas (e mais doze pistas secretas).
Mas as novidades não param aí. Você pode escolher dez carros diferentes para enfrentar as quebradas e atalhos americanas. Tem segredos diversos espalhados pelas pistas. E **Rush 2: Extreme Racing USA** permite para queimar o asfalto em marcha-a-ré.

hardware

SUPER NES GANHA NOVO FORMATO

O mais popular console de todos os tempos não morre jamais. Não bastasse a fidelidade de 50 milhões de fãs ao imortal 16 bits, agora a Nintendo by Gradiente dá mais uma razão para todo esse amor.
É o novo formato do console. 30% menor que o original, mas com a mesma capacidade que fez sua fama. Claro, o nome oficial é Super Nintendo Novo Design e já é item de colecionador. E dando um cala-boca em quem reclama da pequena quantidade de games que ela lança no Brasil, a Gradiente completou em outubro 50 games para N64. Agora só falta ficar mais baratinho.

o tetris do MICKEY



A Capcom finalmente saiu da toca e anun[...]ro g[...]4: é **Magical Tetris Challenge**, jogo de p[...]abe[...] camundongo mais famoso do mundo no p[...] Mic[...]

Previsto para o [...] linha do clássico ga[...] **Tetris** [...]as com a adição de uma hi[...]o Disney e vários personag[...] Minnie e o João Bafo-de[...]tativa da Capcom é bem[...] quantidade de puz[...]da é pequena. Mas só uma [...] cadê o **Street Fighter** e o **Mega Man**?

QUESTIONÁRIO

[illegible]

[illegible]
QUESTIOMARIO
Caixa Postal 15.018
[illegible]
São Paulo SP

1 Qual o nome do livro de feitiços e quais são os três truques que ele ensina?

2 Quantos caldeirões mágicos existem em todo o jogo?

3 O que sofre o urso polar na fase Freezeezy Peak e o que fazer para curá-lo?

4 O que os Jinjos fazem para chamar a atenção de Banjo e Kazooie?

5 Qual o nome do mundo que aparece na foto abaixo?

THE BEST

OS JOGOS MAIS PEDIDOS POR VOCÊ NA POWER LINE EM SETEMBRO DE 98

Nintendo 64

BANJO-KAZOOIE
MISSION: IMPOSSIBLE
SUPER MARIO 64
GOLDENEYE 007
MORTAL KOMBAT TRILOGY
DIDDY KONG RACING
MORTAL KOMBAT 4
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
STAR FOX 64
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Super Nintendo

SUPER MARIO WORLD
KILLER INSTINCT
O REI LEÃO

Game Boy

JAMES BOND 007
DONKEY KONG LAND 2
DONKEY KONG LAND 3
DONKEY KONG LAND
THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

OS MELHORES

No ano passado, a revista [illegible] Nintendo Power perguntou aos seus leitores quais eram os melhores games da Nintendo de todos os tempos. Trazemos agora para você o resultado. Lembre-se que como a eleição foi feita no final de 97, muitos games que mereceriam estar nesta lista ainda não haviam sido lançados. Hoje esta lista com certeza seria diferente... O que você acha? Quais os melhores games de todos os tempos para você?

[illegible]
1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]
5. [illegible]
6. [illegible]
7. [illegible]
8. [illegible]
9. [illegible]
10. Street [illegible]

N64
1. Super Mario 64
2. Mario Kart 64
3. GoldenEye 007
4. Star Fox 64
5. Wave Race 64
6. Turok: Dinosaur Hunter
7. International Superstar Soccer 64
8. Pilotwings 64
9. Star Wars: Shadows of the Empire
10. Tetrisphere

NES
1. Super Mario Bros. 3
2. The Legend of Zelda
3. Super Mario Bros.
4. Mega Man
5. Castlevania
6. Tecmo Bowl
7. Mike Tyson's Punch Out
8. Metroid
9. Zelda II: The Adventure Of Link
10. Final Fantasy

Game Boy
1. Tetris
2. The Legend of Zelda: Link's [illegible]
3. Metroid II: The Return of Samus
4. Dr. Mario
5. [illegible]
6. Final Fantasy [illegible]
7. Final Fantasy Legend
8. Super Mario Land 3: [illegible]
9. Faceball 2000
10. Gargoyle's Quest [illegible]

SNES
1. The Legend of Zelda: A Link To The Past
2. Super Metroid
3. Final Fantasy III
4. Final Fantasy II
5. Street Fighter 2 Turbo
6. Super Mario World
7. Tetris Attack
8. Yoshi's Island: Super Mario World 2
9. Chrono Trigger
10. Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

+ seções
+ brincadeiras
+ páginas
+ informações

NOVEMBRO NAS BANCAS!

SPOTLIGHT

POKÉMON™

... conta de todo o planeta! ... Pokémon, Os Monstros de Bolso ...

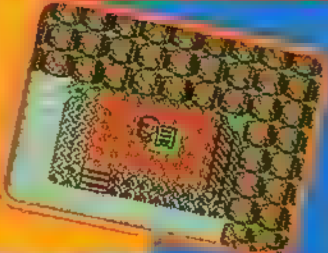
O Q E E P...

Pokémon é um jogo para Game Boy. Muitos dizem que é o melhor jogo para game portát[illegible] de todos os tempos.

Toda a aventura se passa na região da cidade de Pallet Town. Neste mundo diferente existe uma população gigantesca de pequenos monstros conhecidos como Pokémon (da[illegible] o nome do jogo, iniciais de "pocket monsters" ou em português "monstros de Bolso"). Estes monstrinhos são muitas vezes capturados pelas pessoas e [illegible]einados como animais domésticos, companheiros e guardiões. Quando as crianças de Pallet Town fazem dez anos, recebem uma licença especial para treinar os seus próprios Pokémon.

Para isso, cada garoto ou garota recebe seu primeiro Pokémon do Professor Oak, o maior especialista em Pokémon do mundo. Claro que o sonho de cada garoto é se provar o maior treinador de Pokémon do mundo, mas não é mole não. Existem 150 tipos de monstros diferentes divididos em 15 "espécies"

diferentes, cada [illegible]



A MANIA

Claro que toda verdadeira febre nunca fica só na telinha. Por isso **Pokémon** chega aos Esta... cercado de tudo que é tipo de pr...

...s meninas também ficarem curtindo o Pokémon mais famoso de todos.

...Nintendo Power, agora sai com um suplemento ...em informações, mapas, estratégias, perfis e quadrinhos.

...omprar os direitos para o Brasil.

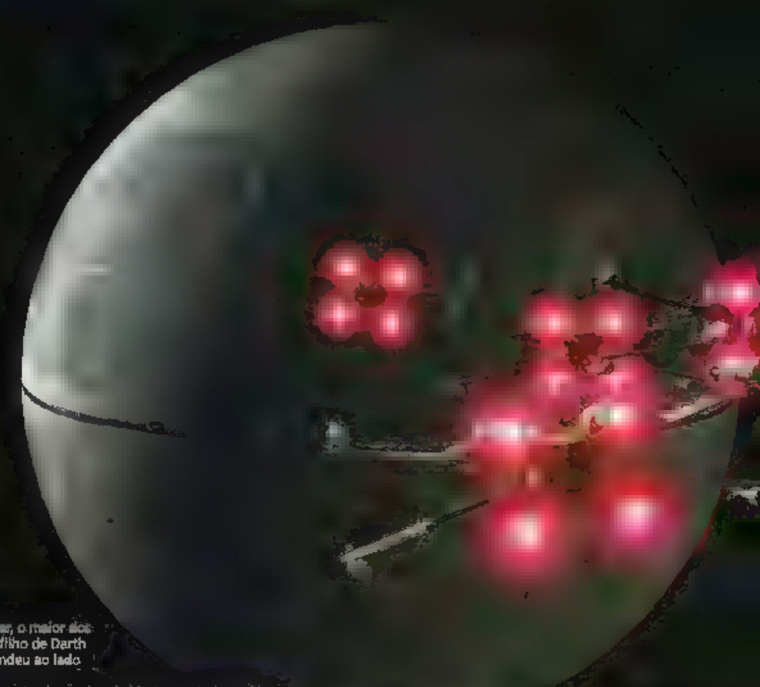
Falando assim parece simples. Mas a Nintendo não é de fazer jogos fáceis, certo? Para complicar bastante a coisa e tornar os desafios muito mais reais, você pode conectar dois Game Boys através do Game Link.
Assim você trava batalhas com seus amigos (ou inimigos?). Quem ganhar a disputa leva o Pokémon de seu oponente. Além disso você também pode trocar monstros com os outros através do Game Link.

O DESENHO

A série animada começa da mesma maneira que o game, quando Ash recebe seu primeiro Pokémon, Pikachu. Também conhecido como "camundongo elétrico", o monstrinho simpático tem poder de soltar raios.
Junto com Pikachu, Ash recebe o equipamento básico do treinamento: o Pokédex, computador portátil que dá todas as informações necessárias para capturar os Pokémon, e as Pokéballs, bolinhas metálicas que servem para capturar cada monstrinho em seu interior.
De cara ele coloca Pikachu para enfrentar uma horda de Spearows, um tipo de Pokémon alado. Pikachu quase que morre! Mas no final sobrevive e a ligação entre Ash e ele fica mais forte que nunca.
Daí em frente Ash enfrentará a rivalidade com Gary, ganhará uma amiga (ou namorada?) chamada Missy, entrará em conflitos cada vez mais perigosos com o vilão Rocket e seus asseclas Jesse e James, que querem dominar todos os Pokémon para seus próprios objetivos misteriosos.
O desenho estreou dia 7 de setembro nos Estados Unidos em 96 das maiores cidades americanas. Se for como no Japão, **Pokémon** tem tudo para virar uma verdadeira febre. Os japoneses paravam tudo para assistir às aventuras de Ash e Pikachu.

THE LEGEND OF ZELDA: OCA
ENTRADA PARA UM MUNDO
The Legend of Zelda
Ocarina of Time
2x R$ 64,50
NINTENDO 64
NOVO PREÇO
3X R$ 133,00
OU 10x DE R$ 50,95
MISSION IMPOSSIBLE
LANÇAMENTO
2x R$ 64,50
TUROK 2
LANÇAMENTO
2x R$ 49,50
F-ZERO X
2x R$ 49,50
WF WAR ZONE
2x R$ 49,50
F-1 WORLD
GRAND PRIX
3x R$ 33,00
CRUISN' WORLD
2x R$ 49,50
GOLDENEYE 007
2x R$ 39,50
NASCAR 99
2x R$ 49,50
BANJO - KAZOOIE
2x R$ 49,50
ESPECIAIS DO MÊS
INTL SS SOCCER 64
DIDDY KONG RACING
SUPER MARIO 64
2x R$ 34,50
COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA.

RINA OF TIME, SUA PORTA DE
CHEIO DE MAGIA E AVENTURA!
Entre no incrível mundo de fantasia, magia e ação, o mundo do game mais
aguardado de todos os tempos, a ser lançado exclusivamente para Nintendo 64
The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Com incríveis 256 megabits de
memória, The Legend of Zelda: Ocarina of Time incluirá todos
os elementos que fizeram a série Zelda ser amada por gamers no mundo
inteiro, de todas as idades: gráficos excelentes, efeitos áudio sonoros
imersivos, jogabilidade brilhante e a continuação da saga de Link e Zelda
no Mundo de Hyrule, desta vez em ambientes totalmentes tridimensionais.
O game que com certeza marcará uma nova era nos vídeo games, apresentará
incontáveis horas de jogo, mais de 40 minutos de sequências animadas e
traz também surpresas empolgantes, como a inclusão de uma fada guardiã
que defenderá Link sempre que o perigo estiver por perto.
SUPER NINTENDO
3x R$ 83,00
OU 10x DE R$ 31,60
GRÁTIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD.
Novo design
DONKEY KONG COUNTRY 2
R$ 49,00
KIRBY SUPER STAR
R$ 49,00
FIFA 98 A CAMINHO DA COPA
R$ 59,00
GAME BOY COLOR
O GAME BOY que você queria finalmente chegou! GAME BOY COLOR é a versão TOTALMENTE a CORES do portátil mais vendido e popular do mundo, com imagens mais nítidas do que nunca e COMPATÍVEL com TODA sua gigantesca biblioteca de TÍTULOS.
SOB CONSULTA
POKÉMON VERSÃO VERMELHA
R$ 59,00
POKÉMON VERSÃO AZUL
R$ 59,00
Os monstros vão invadir a tela de seu Game Boy!! Capture, crie, troque, alimente e tome estes monstros virtuais os seus melhores amigos. Pokémon, a mais nova mania disponível só pela Nintendo!
DONKEY KONG LAND
R$: 29,00
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE
LIGUE AGORA
(011) 7295-9666
E RECEBA EM SUA CASA
Nintendo
by Gradiente
www.nintendo.com.br
DIRECTSHOPPING
COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com



Luke Skywalker, o maior dos guerreiros Jedi, filho de Darth Vader, que se rendeu ao lado negro da Força.
Não existe no planeta alguém que não conheça esta saga. Guerra Nas Estrelas é o mais poderoso mito da ficção-científica desde sua estréia há vinte anos.
Agora, você é Luke em Star Wars: Rogue Squadron, que leva o universo de Star Wars aonde ele jamais esteve.

Tudo começa seis meses após a destruição da primeira Estrela da Morte, contada no filme original, **Guerra Nas Estrelas: Uma Nova Esperança**. Luke e seus pilotos, companheiros da Aliança Rebelde, devem combater com energia redobrada as forças do Império em 15 planetas diferentes, num total de 16 missões.
De todos estes planetas, somente um é bem conhecido da trilogia cinematográfica: Tatooine, o planeta desértico onde Luke se criou. Você vai percorrer alguns dos cenários mais emocionantes de Guerra Nas Estrelas, como o palácio de Jabba, the Hutt e o poço de Sarlacc, o monstro devorador de O Retorno de Jedi.
O restante dos planetas nunca apareceram nos filmes, mas fazem parte da mitologia de Star Wars; foram baseados em planetas citados em livros e histórias em quadrinhos de **Guerra Nas Estrelas**. Entre eles está Corellia, terra natal de Han Solo, pela primeira vez mostrado em detalhes.
Outros personagens da mitologia também aparecem, como o piloto Wedge Antilles, o General Madine (que comandou o assalto terrestre em Endor em O Retorno de Jedi).
E as naves que você vai pilotar são o sonho de todos fãs: X-

STAR WARS™

ROGUE SQUADRON

O MELHOR JOGO DE GUERRA NAS ESTRELAS DE TODOS OS TEMPOS ESTÁ CHEGANDO À NOSSA GALÁXIA

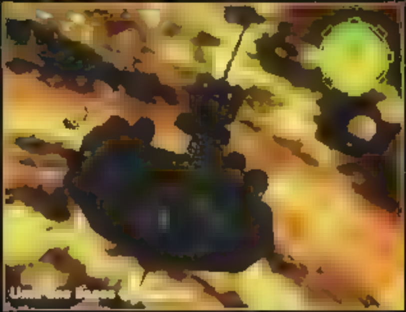
Wing, A-Wing, Y-Wing e o veículo de neve Snowspeeder. Na última fase do jogo, você pilotará a V-Wing, apresentada somente nos quadrinhos na revista O **Império do Mal** (Dark Empire). **Rogue Squadron**, baseado em uma linha de minisséries do mesmo nome publicados pela editora Dark Horse (e ainda inédita no Brasil), encaixa direitinho na história de Guerra **Nas Estrelas**, fazendo parte da continuidade oficial criada por George Lucas. Acontece exatamente no momento em que Luke Skywalker reuniu os doze melhores pilotos da Aliança Rebelde e embarcou numa série de missões perigosíssimas contra o Império. Após a Batalha de Hoth, Luke deixou o esquadrão para ir treinar com Yoda no Sistema de Dagobah, deixando seu amigo Wedge Antilles no comando. Wedge (os fãs hardcore vão lembrar) serviu como Líder Vermelho na Batalha de Endor, quando comandou as naves X-Wing da Aliança.

Você achou que **Star Wars: Shadows Of the Empire** ficou devendo? O pessoal da LucasArts também. Mark Haigh-Hutchinson, líder do projeto **Rogue Squadron**, diz que "**Shadows** tinha muitas qualidades, mas tentamos juntar um monte de tipos de jogos num jogo só e acabamos perdendo um pouco o foco. Desta vez, resolvemos focar num gênero e desenvolvê-lo ao máximo."
O que a LucasArts resolveu privilegiar foi a linha shooter de combate aéreo casca-grossa, como justamente no

primeiro estágio de Shadows Of The Empire, em que você (personificando Dash Rendar) enfrentava os andadores AT-AT com seu Snowspeeder na Batalha de Hoth. Era uma das melhores fases do jogo - e foi justamente desenvolvida por Haigh-Hutchinson. Você vai notar muitas coisas parecidas, inclusive os controles, com os botões A e B disparando seus lasers e armas secundárias (canhões iônicos e torpedos protônicos, entre outros) e os gatilhos controlando aceleração e breques. Em compensação, cada estágio de Rogue Squadron é aproximadamente 20 vezes maior do que os estágios de

Shadows!. Os níveis de Rogue Squadron são divididos em quatro capítulos. Você só atingirá o Capítulo 4, totalmente composto do estágio final no planeta aquático de Mon Calamari, após atingir objetivos especiais que você descobrirá durante o jogo. Cada nível começa com um filme em 3D que trará informações sobre os objetivos de cada fase. Entre suas missões está proteger cargueiros e veículos de terra, além de missões de ataque puro e simples. Cada missão tem conexão com a seguinte - o game, como era de se esperar, conta uma história. Mas o que importa mesmo sem dúvida são os combates. O desafio será muito maior. Para os jogadores não desanimarem logo de cara com a dificuldade de derrotar o Império, o game tem uma

"rampa" (quer dizer, começa com níveis mais simples que vão treinando o jogador para dificuldades cada vez maiores).
Se existe uma coisa meio chata a respeito do jogo é que não há missões no espaço, todas se passam em planetas. A idéia é diferenciar Rogue Squadron de jogos anteriores de Guerra Nas Estrelas que se passavam inteiramente no espaço sideral. Mas isso não podemos garantir. Afinal, Rogue Squadron contém diversas fases secretas...



[illegible]

É claro que trabalhar para George Lucas não atrapalha em nada na hora de criar um game da pesada. Afinal, ele é o homem que criou a Industrial Light & Magic e a THX, simplesmente os melhores estúdios de efeitos especiais e som da indústria cinematográfica.
Como o N64 permite gráficos muito mais poderosos do que qualquer outro sistema, o pessoal da LucasArts resolveu ousar. Assim, cada nave tem um mínimo de 200 polígonos. Os artistas da LucasArts aplicaram sobre eles resolução 64x64, mas em alguns lugares chegaram a 64x128. Assim, o game aparenta ter altíssima resolução. A abertura, linda, tem resolução de 640x480. A máquina 3D é totalmente nova e vai muito além do que qualquer outro jogo do gênero. Cada piloto tem seu próprio cockpit diferenciado, sempre modelado em 3D. Uma

O jogo usa sequências vistas em O Império Contra-Ataca

A esquadrilha do X-Wing vai rumo a um novo desafio

[illegible]

Factor 5 é o nome da equipe de desenvolvimento alemã responsável por **Star Wars: Rogue Squadron**. Foram eles que desenvolveram a máquina 3D, a Inteligência Artificial, o som, música e interface.
É o primeiro trabalho deles para Nintendo 64. Mas eles já trabalharam com a Lucas Film antes. Além de desenvolver **Rebel Assault II**, os fãs de Super NES lembrarão também de **Indiana Jones' Greatest Adventures**. O jogo foi desenvolvido em tempo relativamente curto. Foram apenas 15 meses do início do design até o lançamento neste mês de novembro. Claro que [illegible] muito ter toda a equipe da Lucas Film dando aquela força e fornecendo os designs fundamentais do universo de **Guerra Nas Estrelas**.
A responsabilidade da Factor 5 foi muito grande por uma razão em especial. **Star Wars: Rogue Squadron** deve ser o último game a ser baseado na trilogia clássica de Guerra Nas Estrelas. Em 1999, com a estréia do primeiro filme da nova trilogia em maio, será inaugurada uma nova fase no desenrolar desta grande saga do mundo do cinema e dos games.

grande vantagem é que o game permite que você olhe para os lados, em vez de ficar sempre encarando para frente.
E para ninguém pensar que todo este visual vai significar jogabilidade mais lenta, anote isto: **Rogue Squadron** roda a 30 frames por segundo.
Ah, esquecemos de falar do som: **Rogue Squadron** suporta som Dolby Surround. Assim, você poderá ouvir com incrível qualidade as naves, explosões, canhões de terra, 20 minutos de diálogo entre os pilotos, e mais de 40 variações (em MIDI) do clássico tema de Star Wars de John Williams. Ah, e cada música se modifica conforme você está jogando (em combate o tema se acelera, por exemplo), melhorando muito o que já tinha sido feito em **Banjo-Kazooie**.
Precisa de razão melhor para descolar um Home Theather?

Luke Skywalker, o último cavaleiro Jedi

BODY HARVEST

QUE TAL SAIR DE ROLÊ EM UM VELHO CALHAMBEQUE TURBINADO E EXTERMINAR ALGUNS INSETOS GIGANTES DE OUTRO PLANETA, FAMINTOS POR CARNE HUMANA? ESTA É A PROPOSTA TENTADORA OFERECIDA PELO MAIS NOVO TORPEDO DA MIDWAY

Body Harvest, ou "Colheita de Corpos". Parece título de filme de terror, não é? Pois este é o nome do novo lançamento da Midway para o Nintendo 64, desenvolvido pela DMA Design. Mas quem achou que este é um game cheio de assassinos, psicopatas ou coisas do tipo, se enganou. Os responsáveis pela colheita de corpos são vilões que na vida real metem medo em muita gente: os insetos.

INSETICIDA NÃO VAI FUNCIONAR!

Originalidade é a melhor palavra para se definir **Body Harvest**. Sente só o drama: uma colônia de insetos alienígenas gigantes desembarcou na Terra. Só que eles não querem dominar o planeta, nem falar com nosso líder. Eles querem mesmo é devorar os seres humanos, no café da manhã, no almoço e no jantar. Os Harvesters, como são chamados estes insetões, tem a capacidade de viajar no tempo. Para encontrar menor resistência humana no futuro, eles voltaram no tempo em diversos períodos da história. Na pele do soldado Adam Drake, sua missão é exterminar a praga e acabar com esse banquete monstruoso.

Como os monstros não estão a fim de papo furado, **Body Harvest** é pura ação e tiroteio. Os insetos são muito (mas muito mesmo) maiores que você, além de serem muito bem organizados. Eles trabalham em equipes, com funções específicas. Os insetos voadores, por exemplo, fazem a inspeção aérea e avisam suas tropas quando encontram comida (ou melhor, nós!). Já no solo, existem vários tipos diferentes de vilões: escaravelhos demolidores, zangões sedentos de sangue e outros bichos nojentos, todos prontos para a colheita de humanos indefesos. Viu agora como as baratas se sentem antes de serem pisadas?

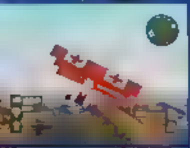
NOS CINCO CANTOS DO PLANETA

Além das sequências de ação, o game tem muitos aspectos que só aparecem em RPGs. Existem cinco mundos imensos para exploração, em diversos períodos específicos da história. A primeira fase se passa na Grécia no ano de 1916. Depois, a ação acontece na Ilha de Java em 1941, em seguida vai para a América em 1966, a Sibéria em 1991 e no espaço, no ano de 2016.

Espalhadas por estes mundos estão cidades e vilas, cheias de pessoas para conversar e [illegible] para coletar. Além disso, existem montes de quebra-cabeças para decifrar, sendo necessário falar com os personagens para pegar pistas e informações. Apesar dos mundos serem gigantescos, o jogo progride de uma maneira bem linear.

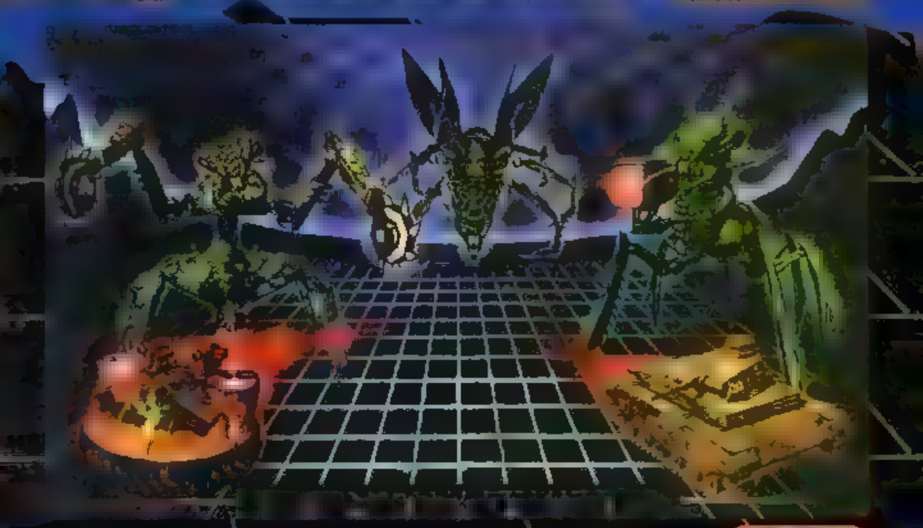
Não dá para avançar se os objetivos específicos não forem completados.
Na primeira fase, por exemplo, será preciso encontrar uma carga de dinamite para destruir uma rocha que está bloqueando o caminho. Você também terá que encontrar um caminhão de bombeiros para apagar um incêndio iniciado pelos alienígenas em uma cidade. Durante essas missões, você dará de cara com os monstros mais [illegible] em um game. Existem mil maneiras de [illegible] mais das 50 espécies de [illegible]. Por exemplo, o que você acha de entrar no aparelho digestivo de um [illegible]? Blaaargh!

[illegible] superequipados e até um autêntico biplano da segunda guerra. Quando estiver a bordo de alguma destas belezinhas, o veículo absorve qualquer tipo de tiro. Mirar e dirigir ao mesmo tempo pode ser difícil, mas a proteção extra que os veículos proporcionam faz isso valer a pena.
A visão do jogo é em terceira pessoa, com a câmera posicionada acima dos ombros do personagem. Alan Drake não poderá andar e apontar a arma ao mesmo tempo. [illegible] compensar, um alvo aparece na tela para facilitar [illegible] é quase um padrão em jogos cheios de [illegible] você [illegible] um amigo robô [illegible] confiável, que o ajudará [illegible]



NO CÉU, NA ÁGUA E NO MAR
Para adicionar mais um detalhe ao [illegible] mais "diferente" do game, os programadores incluíram quase [illegible] veículos diferentes para você controlar. À medida que você viaja pelo tempo, muitos tipos de maquinárias serão encontrados [illegible]

Assim como **Mission: Impossible**, **Body Harvest** [illegible] anunciado desde 1996, [illegible] demorou quase dois anos para [illegible]. Antes tarde do que nunca. **Body Harvest** já pode ser considerado um dos games [illegible] para o Nintendo [illegible]



PREVIEW

VIGILANTE 8™

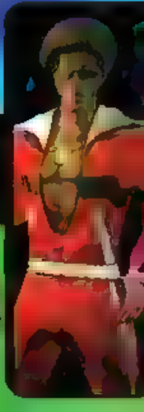
Explosões, muito ação e tudo com toque de anos 70: os ingredientes do jogo que vai viciar os...

Novidades na área! **Vigilante 8** é o nome do game da Activision que está desembarcando para o Nintendo 64. O game está sendo desenvolvido pela ...x ... Co ...oration há pouco menos de 4 meses, e já dá pra imaginar o que vai rolar. Com todos os ingredientes básicos para um bom jogo de ação — personagens "roo"...a, angas possantes e envenenadas e um arsenal variado e devastador — **Vigilante 8** com certeza vai dar o que falar no ano que vem. O jogo se passa em um universo alternativo, que lembra bastante o cenário dos filmes da série **Mad Max** (aquele com o Mel Gibson): um mundo devastado, sombrio e abandonado. Mas para deixar a coisa mais bizarra, o jogo se passa em plenos anos 70, época das roupas coloridas, da discoteca e dos penteados enormes. O caos toma conta do planeta por causa do fim das reservas de combustíveis. Com o clima de "terra sem lei" predominando, algumas pessoas resolvem fazer justiça com as próprias mãos. Equipados com enormes veículos fortemente equipados, os Vigilantes precisam lutar pelo combustível a qualquer custo. A guerra está armada e ganha quem atirar primeiro.

Dance, balance e atire

Vigilante 8 apresenta 13 carrões de batalha bem equipados estilo anos 70. Tem de tudo: carros, jipes, caminhões, até os tradicionais ônibus escolares. Cada carro satiriza um personagem típico dos anos 70. São 12 personagens, sendo a metade "do bem" e metade "do mal". Destes, 8 estarão disponíveis no início, sendo o resto recebido à medida que as missões são completadas. A trilha sonora, concentrada no Funk e na música "Disco", ajuda a dar o clima setentista ao game.

O modo de um jogador é uma espécie de torneio onde o objetivo é demolir de qualquer jeito os veículos dos outros. Vale tudo, desde ...atos de fumaça a ataques de abelhas assassinas. No final, dá até pra dar um "fatality" e destruir o carro do inimigo de vez. Essas tretas hardcore acontecem em 10 cenários diferentes, a maioria baseado na região sudoeste dos Estados Unidos. No modo de um jogador, cada personagem terá 4 missões. De novidade, **Vigilante 8** traz um modo de dois jogadores cooperativo, um modo Survival (batalha sem fim onde vence quem sobrar vivo no final), o Arcade Mode e modos para quatro pessoas. Esta é a melhor parte de **Vigilante 8**. O jogo terá um dos multiplayer mais emocionantes e divertidos desde **GoldenEye 007**. Apesar de estar em sua fase inicial de desenvolvimento, os gráficos de **Vigilante 8** já estão destruidores. Imagine só quando estiver pronto? Para melhorar ainda mais, o game será compatível com o Cartucho de Expansão de Memória, e rodará em Hi-Res Mode, ou seja, gráficos com muito mais definição. Pra terminar, **Vigilante 8** está previsto para sair no primeiro ...tr mestre de 99, bem antes da data marcada oficialmente. Este jogo promete. Agora é só esperar para conferir.



WinBack™

ESPIONAGEM DA PESADA

O Crying Lions, um grupo terrorista rebelde, acaba de tomar posse de um perigoso satélite armado. Sua missão é acabar com os seus planos em **WinBack**, o mais novo jogo de espionagem para N64. Desenvolvido pela Koei, empresa que lançou ótimos games de estratégia e RPG para Super NES como **Romance of the Three Kingdoms**, **WinBack** tem tudo para agradar os jogadores famintos por games de espionagem. Combinando o tiroteio de **GoldenEye 007** com a perspectiva e ação cooperativa de **Mission: Impossible**, **WinBack** contém cenas animadas entre as fases que entretêm o jogador e dão mais detalhes sobre a história. Parece que mais um petardo está sendo mirado para os consoles dos donos de um N64.

A TRAMA

Depois de organizar e perder uma rebelião em Belcrest, sua terra natal, Kenneth Coleman finalmente tem o mundo em suas mãos. Auxiliado por Cecil Carlyle, seu frio assistente, Coleman lidera um bando de mercenários para se vingar da nação de Argent. Antigamente, quando Argent era uma super-potência, o governo já havia acabado com os atentados de Coleman e seu grupo terrorista Crying Lions na guerra civil de Belcrest. Porém, justo quando Belcrest mostrava-se mais estável, o mundo deu de cara com uma situação no mínimo delicada: a possessão pelo Crying Lions do sistema de satélite armado GULF, capaz de arrasar comunidades inteiras. Ao infiltrar o Centro de Desenvolvimento Espacial, que monitora todos os satélites em órbita, o Crying Lions pôde controlar e camuflar a posição do GULF. Atuando como Jean-Luc Cougar, do comando S.C.A.T. de operações. Cabe a você retomar o controle do satélite ou sabotar os computadores para desabilitá-lo.

JOGABILIDADE

A **jogabilidade** contém diversas características que ajudam a tornar o jogo único: visto por uma perspectiva em 3ª pessoa, o personagem principal possui mais de 350 ações diferentes e armas como lança-chamas, explosivos, automáticas, metralhadoras e granadas. Como em **Golden-Eye**, uma mira precisa vai ser de extrema importância, já que tiros na cabeça infligirão mais danos ao inimigo do que, por exemplo, um tiro na perna ou no corpo.

MULTIPLAYER

Pelo que estamos observando, a tendência da maioria dos jogos para Nintendo 64 é possuir sempre um modo multiplayer, ou se terá a impressão de que algo está faltando. Acompanhando esta nova tendência, a Koei já está incluindo em **WinBack** um modo multiplayer no esquema Deathmatch (ou partida de morte), além de algumas variações do jogo de captura a bandeira, como em uma partida de paintball.

S.C.A.T. AINDA ESTÁ POR VIR

O jogo ainda está em desenvolvimento, portanto as telas do jogo são meramente um gostinho do que está por vir. Mesmo assim, os gráficos e animação do game do protótipo são impressionantes. Os personagens se movem naturalmente, fazem acrobacias e movimentos típicos de dublês de filmes de ação. **WinBack** deve estar chegando à telinha em fevereiro de 1999.

MAIS ESPIONAGEM E MAIS ESTRATÉGIA NA PONTA DOS SEUS DEDOS

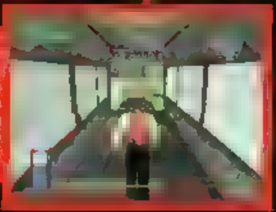
MISSION: IMPOSSIBLE

1

2 ... (se você vacilar, Candice já era!) ...

... e vire à direita. No final do corredor, há mais uma sala com um computador. Acione-o e volte todo o caminho ...

... será iniciada.



3 ... esquerda e atire na porta para encontrar o Supercomputador. Espere Candice chegar. ...

... para você pegar a NOC List. Volte para a sala inicial para completar a missão.

1 Antes de pisar no corredor azul, mire e atire nas metralhadoras penduradas para

ficam inativas por um curto espaço de tempo

2

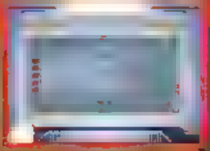
uma porta dupla à direita do computador

3

encerrar a missão

4

1



2 Antes de chegar ao banheiro, mate todos os guardas

preocupe: os guardas não irão incomodá-la mais

3

do banheiro (onde tem um vaso de porcelana)

1 Procure um interruptor na parede. O vidro irá se levantar [illegible] e, você conseguirá ver o outro lado. Fale com Candic[illegible] [illegible] pela porta, já armado com a Dart Gun.

2 [illegible] na parede para ter acesso a outros ambientes.

3 [illegible] caminhar "bêbado" devagar.

4 [illegible] para um antídoto. Ela se sentindo melhor!

5 [illegible] o botão vermelho da cadeira e ela tomará um baita tombo. É sua chance de escapar! Corra e pule pela janela aberta.

1 [illegible] estiver bem afastado dos lasers, pressione A para descer.

Missão 2: CIA Ro...

1

...o para sabotar as luzes do heliporto

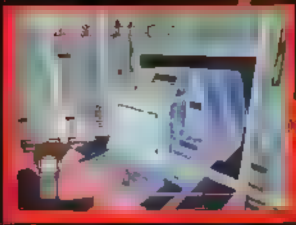
2

3

...(que estava dentro da sacola de Candice)

4

5



2

...da sala e encontrar a ...

Na próxima Nintendo World você irá conferir as ... fases restantes de Mission Impossible. Até lá!

THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME
O GAME MAIS
ESPERADO
DO SÉCULO
em dezembro na
Nintendo
WORLD

SEE
Nintendo
NOVEMBRO 1998

ROK
DS OF EVIL™

Na Nintendo World nº 1 você conferiu uma pequena prévia daquele que provavelmente será o melhor jogo de ação de 1998. Agora você fica sabendo muito mais sobre a nova saga do herói indígena Joshua Fireseed. Conheça as armas, objetivos e os detalhes das seis poderosas fases de Turok 2: Seeds of Evil

A história de **Turok 2** começa aonde a primeira terminou. Depois de derrotar o sinistro Campaigner, o herói Joshua Fireseed arremessou sua arma principal, o Chronocepter, dentro de um vulcão. O que ele não poderia imaginar é que fazendo isso ele despertou um mal muito pior: Primagen, um alienígena horroroso com sede de sangue, que vive aprisionado em uma nave espacial.

O objetivo de Joshua em **Turok 2** é proteger os seis Totens de Energia que selam magicamente a prisão de Primagen e explorar todos os cantos do planeta para encontrar os pedaços da chave que abrem a nave. A aventura irá se passar em seis estágios imensos e detalhados, com texturas e cores praticamente realísticas.

DESAFIO INFINITO

Se você achou **Turok: Dinosaur Hunter** uma pedreira, então vai ter sérios problemas. Os inimigos em **Turok 2** são bem mais espertos e desenvolvidos do que os monstros do primeiro game. Mais de 30 tipos de vilões e um incontável número de chefes circulam pela Terra Perdida, armados com a melhor Inteligência Artificial (IA) que a equipe de programadores da **Iguana** poderia produzir. Se você entrar no campo de visão dos dinossauros ou fizer muito barulho, pode se preparar para ser atacado sem dó.

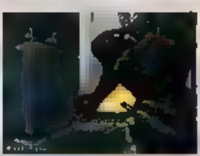
O modo para um só jogador proporciona hordas de inimigos para destruir, mas para isso será preciso pensar um pouco antes de sair dando tiros pra todos os lados. Existem muitos quebra-cabeças para serem resolvidos, além de ser necessário ir e voltar em vários pontos do game para poder prosseguir. Lembre-se: um caçador de dinossauros eficiente deve saber usar o cérebro com a mesma precisão que maneja uma metralhadora.

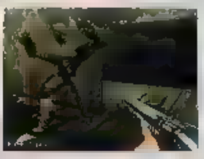
Já o modo Multiplayer proporciona três tipos de jogos bem legais para sair surrando seus amigos. Sete personagens poderão ser escolhidos, incluindo o próprio Joshua, o maléfico Flesh Eater (algo como "comedor de carne") e um feroz velociraptor.

A MENSAGEM ADON

No começo de cada missão, Adon, a Porta-Voz da Luz Eterna, irá revelar instruções secretas da Lazarus Concordance, um grupo de sábios que pretende manter Primagen preso para sempre. Os servos de Primagen estão em busca dos seis Totens de Energia que mantêm o vilão aprisionado, e farão de tudo para cumprir as ordens de seu mestre. Em cada um dos mundos, Turok terá que cumprir muitos objetivos, além de descobrir diversos talismãs - objetos que servem como chaves para abrir as passagens secretas dos mundos. Você só irá confrontar Primagen de frente se encontrar todos os talismãs. Confira as palavras iniciais da linda Adon:

"Saudações Turok. Eu sou Adon. Os sábios da Pedra Perdida, conhecidos como Lazarus Concordance, me incumbiram de guiá-lo em sua missão para deter Primagen. Ele deseja destruir os seis Totens de Energia que o mantém aprisionado nas ferragens de sua espaçonave. Se for bem sucedido em sua tarefa, ele irá se libertar, e uma onda avassaladora de energia será liberada, destruindo todo o planeta. Você precisa impedir Primagen, Turok! Proteja os Totens de Energia custe o que custar! Também lhe serão incumbidas missões adicionais à medida que for se aprofundar pelos mundos a explorar."

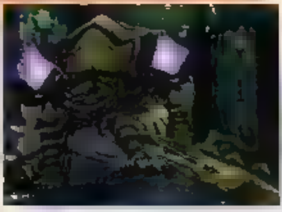




THE PORT OF ADIA

O antes pacífico vilarejo portuário de Adia está totalmente em chamas. Quando Joshua chega para proteger o Totem de Energia da cidade, encontra tudo destruído pelo exército Dinosoid, uma malvada raça de dinossauros mutantes. Liderados por Primagen, os Dinosoids espalharam o terror e a desgraça, descontando nos habitantes do vilarejo todo o seu ódio pela raça humana. Agora, além de seu objetivo inicial, Joshua precisa ativar três faróis, salvar o máximo de crianças possível e ativar os portais de teletransporte, para só então poder acessar o pedaço da chave que abre o Centro de Comando de Primagen.
Você começa a aventura armado somente com o arco e flecha e as garras, mas existe uma pistola não muito longe daí. As melhores armas da primeira missão são a Tek Bow (um arco bem mais poderoso) e a Shotgun. Dinosoids são agressivos e muito espertos. Não chegue muito perto para não ser destroçado.

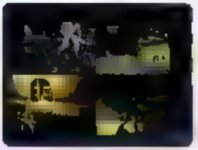
[illegible]
Resgatar as crianças
Ativar os portais de teletransporte
Localizar e defender os Totens de Energia

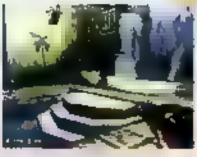


SLAUGHTER BY THE RIVER OF SOULS

O Rio das Almas. Ninguém que bebeu de suas águas sobreviveu. Até que a Lazarus Concordance levantou um dos Totens de Energia em suas margens e a população da Terra Perdida rapidamente descobriu que sua misteriosa energia poderia purificar a água do rio. A partir daí, onde havia morte, criou-se a vida e assim surgiu Araissi, uma cidade próspera e fértil. Tudo ia bem, até que um ataque violento do exército de Dinosoids transformou a bela cidade em palco de terror e selvageria. Você precisará destruir os Portais das Almas para impedir que uma invasão de mortos-vivos infeste a cidade. Não será fácil derrotar inimigos que já estão mortos, mas talvez as coisas melhorem um pouco com armas como a Warblade e a Magnum Pistol. Além disso, você encontrará pela frente as "Irmãs do Desespero", três bruxas mutantes do Deadside. Para terminar, defenda o Totem de Energia e ative os portais de teletransporte.

[illegible] dos Portais das Almas
Destruir as "Irmãs do Desespero"
Ativar os Portais de Teletransporte
Localizar e defender os Totens de Energia





FASE 3: [illegible]

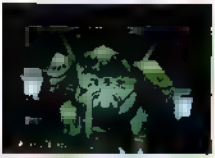
Seja bem-vindo à Death Marshes, terra natal de uma brutal raça de primatas mutantes chamada Purr-Lins. E é em algum lugar desta enlameada terra que se localiza o Totem que você precisará defender. Primagen equipou os poderosos (mas estúpidos) símios com um arsenal que poderá causar muitos problemas para Turok.

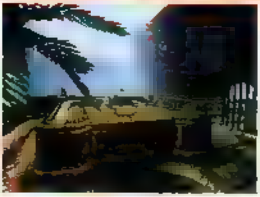
Para piorar as coisas, será preciso salvar cinco prisioneiros que serão sacrificados para Primagen, obter cargas explosivas, destruir três depósitos de munição e (ufa!) encontrar os portais de teletransporte. Achou muita coisa para um índio sozinho fazer? Então imagine que os Purr-Lins têm um ódio mortal por seres humanos e pretendem destruir todos para reinarem sozinhos o planeta. Isso não serve como estímulo? Mãos à obra.

O Shredder e o Plasma Riffle tornarão a luta com os Purr-Lin de igual para igual, mas lembre-se: os gorilões têm bem menos pontos fracos que os inimigos anteriores.

[illegible]

1. [illegible]
2. Destruir 3 Instalações de armazenagem de munição
3. Localizar 3 Cargas Explosivas
4. Ativar os Portais de Teletransporte
5. [illegible]

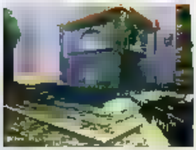




FASE 4: THE LAIR OF THE BLIND ONE

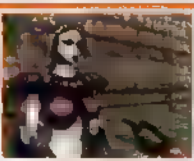
Muito pouco é conhecido sobre esta estranha raça chamada de Blind Ones (Os Cegos). Lendas contam a respeito destas criaturas fantasmagóricas que emergiam dos subterrâneos à noite e capturavam suas vítimas indefesas para o seu inferno particular. Apesar de não possuírem o dom da visão, os Blind Ones são muito perigosos. Eles podem ouvir as batidas do coração e o cheiro de sangue de um intruso à longa distância. Atacando com uma brutalidade selvagem e com sede de sangue fresco, eles têm habitado as profundezas da Terra Perdida por incontáveis séculos.

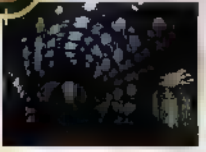
O objetivo de Turok é encontrar cargas explosivas para, com elas, fechar as saídas térmicas usadas pelos Blind Ones para subir à superfície. Além disso, o herói precisa encontrar os portais de teletransporte e mais um pedaço da chave do Centro de Comando de Primagen. É neste estágio que algumas das armas mais radicais serão apresentadas, como a devastadora Cerebral Bore e o quentíssimo Flame Thrower.



[illegible]

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible]





THE HIVE OF THE MANTIDS

Os Mantids são uma raça muito agressiva e extremamente inteligente de insetos que formaram uma grande colônia na Terra Perdida. Eles existem em todos os tamanhos e formas e atacam sem dó nem piedade. Primagen, muito esperto, prometeu novos mundos para os parasitas infestarem se eles o ajudarem a deter Turok. Adivinha qual o primeiro mundo desta lista? Isso mesmo, o nosso querido planeta Terra. Para impedir a invasão dos soldados Mantids, Turok precisa enfrentar as três Rainhas Inseto e destruir 4 geradores de campo de força para ganhar acesso ao computador principal. Depois de encontrar as cargas explosivas, nosso herói poderá explodir o computador e acabar com o ataque destes bichos nojentos.

Este é o mundo mais alienígena de **Turok 2**, misturando elementos orgânicos com muita tecnologia. É difícil distinguir o que está vivo ou o que é máquina. As armas desta fase são as mais avançadas, como a PFM Layer e o Scorpion Launcher, que permite disparos teleguiados nos inimigos enquanto você estiver mirando no próximo alvo.

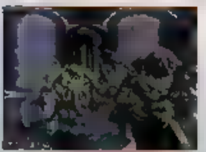
1. [redacted]
Destruir 4 Geradores de Campo de Força
3. [redacted]

Confira os designs preliminares dos monstrengos que você vai trucidar

PRIMAGEN'S LIGHTSHIP

A espaçonave de Primagen é uma colossal fortaleza voadora que habita o universo desde os primórdios da Criação. Ela é mantida muito bem guardada por um grupo de andróides biomecânicos fortemente armados. Sabe-se que as células da espaçonave são a principal fonte das toxinas que envenenaram o Rio das Almas. Turok deve encontrar seis capacitores de íon para purificar as águas poluídas do rio. Depois, você deve destruir as fábricas que produzem um exército infinito de bio robôs. As armas mais poderosas do jogo aparecem nesta última fase: a Razor Wind e a Nuke. A primeira faz estragos consideráveis, mas requer muita precisão na mira para funcionar, já a Nuke é a arma definitiva. Se você tiver tempo de mirar e atirar, ela é com certeza a mais poderosa. Como este é o estágio final do game, inimigos muito poderosos vão aparecer, todos com ordens específicas de deter Turok.

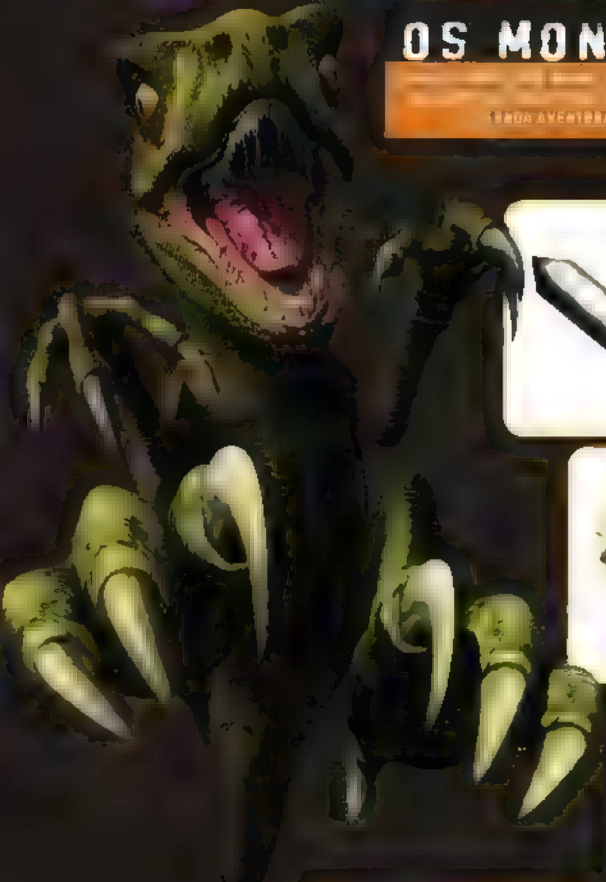
Antes do entrave final com Primagen, você ainda terá um encontro marcado com mais um chefão terrível a bordo. Mas se você conseguir chegar até aqui vivo, não terá problemas para terminar o jogo, certo? Errado! O que Primagen reserva para a batalha final é o maior de todos os segredos do game. É bom ir preparado!



1. [redacted]
Localizar 6 Capacitores de Ion
3. [redacted]

OS MONSTROS

AVENTURA PELA TERRA PERDIDA



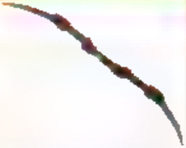
ARMAS

SACA SÓ O ARSENAL QUE TUROK TEM À DISPOSIÇÃO EM SUA JORNADA:

Magnum Pistol: A curta distância, é possível parar um trem com uma destas belezinhas.

Scorpion Launcher: Com esta arma é possível mirar no inimigo e atirar ao mesmo tempo.

Shotgun: A Shotgun faz bastante estrago à curta distância ou em vários inimigos juntos.



Tek Bow: Com a ajuda do zoom, este arco é uma arma muito poderosa.

Bow (Arco): Seu fiel arco estará sempre à mão. Lembre-se de coletar flechas.

Shredder: Atire na parede com esta arma para destruir os inimigos que estão nos cantos.

Grenade Launchers: Uma das melhores armas do primeiro game retorna estraçalhando.

Flame Thrower: Para fazer churrasquinho de dinossauro, esta arma é a ideal.

Cerebral Bore: O tiro da Cerebral Bore vai direto para a cabeça do inimigo, deixando ele muito louco.

Firestorm Cannon: Este poderosíssimo canhão funciona como a Plasma Gun, mas com muito mais potência.

Spear Gun: Esta só é útil se Turok estiver debaixo d'água.

Warblade: Esta lâmina tem poder de corte bem maior que a Talon, e você nunca ficará sem munição.

Pistol: Muito eficiente se for usada à curta distância e se mirada em pontos vulneráveis.

Charge Dart: Um tiro deste dardo carregado paralisa completamente seus oponentes.

Plasma Riffle: O Rifle de Plasma tem um sistema de zoom limitado para os alvos na mira.

P.F.M. Layer: Se algum monstro entrar na zona minada por este aparato, vai se dar muito mal.

Talon (Garra): Ao invés da faca você terá a garra mais afiada de todos os tempos.

E TEM MAIS

Dê um tiro em alguma parede para iluminar o ...

Torpedo: Além de poder de fogo, o Torpedo proporciona mais velocidade debaixo d'água.

...nfire Pod: A ... para os Blind Ones.

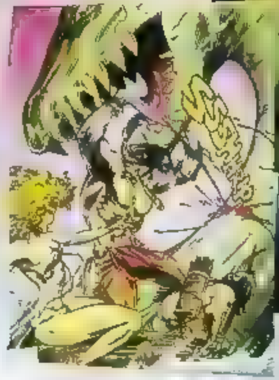
...: Uma roda dentada que mutila os inimigos e retorna para a sua mão como um bumerangue.

... (4 partes): O rifle mais poderoso de todos também ... para destroçar quem estiver no seu caminho.

...nquilizer: A arma tranquilizante colocará seus inimigos para dormir.

ELE VEIO DA

TUROK DEMOROU QUASE 40 ANOS PARA FICAR FAMOSO



Pouca gente sabe, mas Turok foi um dos super-heróis mais populares da "Era Marvel dos Quadrinhos". O único problema é que ele não era um personagem da Marvel, e por isso não ficou conhecido como Homem-Aranha ou X-Men. Acabou passando por muitas editoras e nunca se tornou um herói de primeira linha.

Turok foi criado em 1954, com roteiros de Paul S. Newman e desenhado por Rex Maxon, conhecido por desenhar por muitos anos Tarzan. A influência era bem evidente. Publicada pela editora Dell, a revista **Turok Son Of Stone** (Turok, o Filho da Rocha) durou 29 números até parar.

Mas no início dos 60, a explosão dos heróis Marvel reacendeu o interesse do leitor por super-heróis. Foi então que, em 1962, a editora Gold Key retomou a publicação da revista a partir do nº 30. Ele se tornou um dos principais personagens da editora, junto com Solar, o Homem Atômico e Magnus, o Caçador de Robôs. Foi uma década cheia de aventuras para Turok, que a esta altura já era mais baseado no herói da Marvel Ka-Zar do que em Tarzan. Era um índio Kiowa que, no século 19, foi acidentalmente transportado para uma outra dimensão, a Terra Perdida, onde as leis do espaço e do tempo enlouqueceram. Lá conviviam a ciência e a magia, assim como o passado e o futuro. Turok enfrentava dinossauros inteligentes, mas também se metia em encrencas com alienígenas bizarros, nazistas e bruxas maléficas.

A revista durou até o número 130, quando finalmente foi interrompida em 71. Nos anos 60, a Editora O Cruzeiro publicou diversas histórias dos heróis da Gold Key no Brasil.

Já no início da década de 90, quando qualquer gibi de super-herói vendia como pãozinho quente, uma nova companhia comprou os direitos destes velhos heróis. Era a Valiant, que chamou criadores conhecidos como Barry Windsor-Smith e Bob Layton para recriar os heróis. Assim, Turok voltou a ter sua revista própria.

A editora começou bem, mas em poucos anos estava em decadência. Entrou em cena a Acclaim. Assim nasceu a Acclaim Comics. O objetivo da companhia era não só se dar bem no mercado de quadrinhos mas também aproveitar os conceitos nascidos no gibi para fazer games.

Deu certo. O primeiro game de Turok foi um arraso, vendendo mais de um milhão de cartuchos só nos Estados Unidos. **Iron Man x X-O Manowar** (outro personagem Acclaim) não chamou tanta atenção, mas também não comprometeu. E em breve, a Acclaim levará outro herói da HQ para o Nintendo 64, o misterioso **Shadowman**.

No meio do caminho, o mercado americano de quadrinhos foi despencando, a ponto da Acclaim paralisar suas atividades neste ramo. O próprio editor da Acclaim explicou: "quando um cartucho vende mais de um milhão e o gibi não vende bem dez mil exemplares, tem algo de errado." Isso apesar de sempre ter tido histórias e artes bem acima da média, incluindo na última fase os artistas Paul Gulacy e a dupla brasileira Mike Deodato e Mozart Couto.

Por isso, o novo **Turok 2: Seeds Of Evil** está saindo não com novos gibis e sim com duas edições especiais pela Acclaim (uma focando Turok e a outra, Adon) ambas reunindo quadrinhos, dicas e entrevistas com os criadores.

JAMES SILVEIRA

GENERAL

gráficos que torrarã

em dezembro n

The Cartoon Disease (Pantyhose & Shorts Nibblin'), Pulp Paper Goons Aren't For Juniors & Sick de Robert Williams

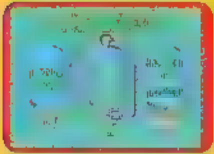
suas retinas
alan moore
robert williams
ultraman
benício
allan sieber
carlos nine
gahan wilson
power rangers
timothy leary
mtv
guy debord
arte &
quadrinhos
ALAN MOORE EXCLUSIVO!
GENERAL
ROBERT WILLIAMS · MONSTROS JAPONESES
GAHAN WILSON
MR BUGEYES GOES TO THE FAIR
ROBT. WMS.
LANÇAMENTO
CONRAD
UMA NOVA EDITORA PARA UM NOVO LEITOR
bancas

DIFÍCIL É JOGAR UMA ÚNICA VEZ

Ninguém pode negar que os jogos com supergráficos e sons super-realistas são os preferidos de todos os gamemaníacos. Mas ao mesmo tempo, existem games que são extremamente simples e mesmo assim caem no gosto de todos. **BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION**, que foi originalmente lançado para Super Nintendo, repete o sucesso no Nintendo 64 e prova que quando a idéia é boa, a diversão é garantida.

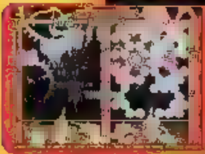
O SEGREDO É APONTAR

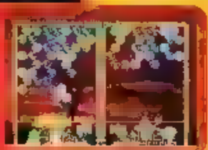
O objetivo principal de **BUST-A-MOVE 2** é muito simples: formar uma sequência com três bolinhas de uma mesma cor. Quando isso acontece, essas peças são eliminadas e você fica mais tempo jogando. Mas se você não pensar rápido, as bolinhas vão se acumulando até



alcançarem a parte de baixo da tela e o jogo acaba.
Para ter um bom desempenho em **BUST-A-MOVE 2** antes de tudo é necessário treinar a pontaria. Isso porque, na maioria das jogadas você deverá encaixar a peça em espaços

minúsculos. O melhor é usar o controle analógico, que dá maior precisão.
Se você ainda não consegue mandar as bolinhas para os locais certos tente a opção PRACTICE. Nela, você tem a oportunidade de treinar e ter uma boa idéia de como o game funciona. Para facilitar as coisas, a trajetória da bolinha fica visível. Quando você a aponta para a parede, por exemplo, ela ricocheteia e atinge lugares que antes pareciam impossíveis de se chegar. Assim fica difícil não juntar peças de cores iguais. Os comandos também são muito fáceis. Com o direcional você escolhe o rumo da bolinha e com o botão A, a atira.





ACABE COM SEUS AMIGOS

Depois de treinar a mira, não perca mais tempo e jogue nos modos PLAYER VS COMPUTER ou PLAYER VS PLAYER, para desafiar o computador ou o seu amigo, respectivamente.
Com a prática você poderá fazer combos (juntar várias peças) e mandar tudo para o seu adversário. Essa é a coisa mais legal de **BUST-A-MOVE 2**. Imagine: seu amigo está tranquilo, tentando fazer um combo e, de repente recebe várias peças de uma só vez que acabam atrapalhando o jogo. Por isso defina quantos pontos valem cada partida e inicie a competição: você define um único jogo, duas rodadas ou uma melhor de três.
Mantendo o espírito de competição escolha a opção TIME ATTACK, cujo objetivo é libertar

BANCO DE DADOS

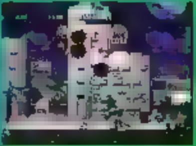
[illegible]	[illegible]
Recomendado para	todas as idades
[illegible]	[illegible]
Programadora	Probe
Publisher	[illegible]
Tamanho	64 megabits
[illegible]	[illegible]
Compatível com Cartucho de Memória?	[illegible]
Quantos jogadores?	[illegible]

pingos de água que estão presos, limpando a tela no menor tempo possível.
Para manter o pique opte pelos modos PUZZLE GAME e VARIETY. O primeiro é uma espécie de quebra-cabeça. As bolinhas devem ser encaixadas até que tudo seja destruído. VARIETY só pode ser acessado no modo para dois jogadores e as peças apresentam formações variadas.
Depois de tudo isso, não se esqueça de estabelecer um limite para o número de vitórias de cada jogador. Senão as coisas vão longe e sabe como é, não dá vontade de parar!

RAMPAGE
WORLD TOUR

Destrua tudo o que há pela frente

O que King Kong, o gorila mais famoso da história (depois de Donkey Kong, é claro), sentia quando escalava os grandes arranha-céus de Nova York? Devia ser divertido, não é? Agora você poderá curtir tanto quanto o macacão em **Rampage World Tour** para o Nintendo 64.
Nele, tudo deve ser destruído. Você pode viver um gorila, um lobo ou um dinossauro. Todos de tamanho avantajado e capazes de virar cidades de cabeça para o ar. Você pode pisar em carros, escalar prédios, derrubar aviões e helicópteros. As coisas mais hilárias acontecem em **Rampage World Tour**. Para se recuperar dos ataques de militares que farão de tudo para evitar o caos, você deverá comer várias coisas, incluindo seres humanos, isso mesmo! Lembra daquela brin- [illegible] cadeira de jogar [illegible] uma pipoca para [illegible]



garganta abaixo? É assim que as coisas funcionam. Mas se você não gostar da idéia é só chutar ou socar os pobres pedestres. O poder de destruição é impressionante. Você pode subir nos edifícios e pular como louco até botar todo concreto abaixo. É de fazer inveja aos maiores peritos em implosão.
Rampage World Tour não tem mistério. Se [illegible] imagine com três. Não vai sobrar pedra sobre pedra.
Para acabar com a cidade você deve caprichar nos socos, pontapés e pulos demolidores. São dezenas de cidades nos vários continentes do planeta. Até a cidade maravilhosa foi incluída. Já imaginou um dinossauro tomando um bronze no alto de um prédio? [illegible]

[illegible]isso, não deixe de conhecer os aperitivos típicos do lugar: os banhistas. Os gráficos e os efeitos sonoros são modestos, mas isso não chega a prejudicar. A diversão estará completa com uso do Rumble Pak. Relaxe e não deixe de conferir. No mínimo você dará boas risadas!

BANCO DE DADOS

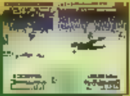
[illegible] de Jogadores	[illegible]
Recomendado para	[illegible] de 13 anos
[illegible]	[illegible]
Programadora	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Tamanho	[illegible] megabits
[illegible] Pak	[illegible]
Compatível [illegible] Cartucho de Memória?	[illegible]
[illegible]?	[illegible]

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98

Você já é campeão de tudo quanto é campeonato no **ISS '98**. Seus amigos já não são mais páreo para você. Parece que não há mais desafios no melhor jogo de futebol lançado para o seu N64, certo? Engano seu. Na tela de opções, selecione o modo "Scenario". Entrando nele, você poderá testar todas suas habilidades. Serão 16 desafios ao todo. Você entrará em partidas já começadas e terá que cumprir um determinado objetivo que pode ser dos mais simples como segurar o resultado da partida ou dos mais ferrados como virar um placar desfavorável em um curtíssimo espaço de tempo. Será possível alterar a tática de seu time, trocar seus jogadores de posições, tudo para cumprir sua tarefa. Além disso, é possível gravar todo o seu progresso no Cartucho de Memória.

Dos 16 desafios, escolhemos os seis mais difíceis para dar uns toques espertos e assim superar o Luxemburgo como técnico e os maiores craques do mundo dentro de campo!

Detone os "SCENARIOS" mais casca-grossa



SCENARIO 1
AUSTRÁLIA Vs. IRÃ

Neste desafio, você é a Austrália. O jogo está empatado em 1x1, faltando 30 segundos para o término da partida. Sua missão será vencer a partida [illegible]. O jogo começa com um escanteio a seu favor. Uma boa opção é passar para seu jogador mais próximo da grande área para este cruzar no segundo pau para algum atacante [illegible] de cabeça. Agora, se você já é um craque no **ISS'98** tente um gol olímpico, colocando bastante efeito na gorduchinha usando o Z. Agora, se o seu gol não sair, prepare-se para o contra-ataque do Irã. Ele pode ser mortal.

Scenario 2
ESPANHA Vs. IUGOSLÁVIA

Faltando poucos segundos para o final do jogo, você é a Espanha com uma falta perigosa a seu favor na entrada da grande área. Você terá que vencer a partida, que está 1x1. É a chance da Espanha tirar a má impressão que deixou na Copa da França. Suas opções aqui são as seguintes: bater a falta direto para o gol à la Marcelinho Carioca. Ou então, role a bola para o atacante que está à esquerda da barreira. Com a bola dominada invada a área e passe rapidamente para o seu companheiro que estará do lado direito, na entrada da pequena área. Chute e vá para galera!!!

Scenario 6
CHILE Vs. ARGENTINA

Neste clássico sul-americano, você é o Chile, que está perdendo de 2x1, faltando pouco tempo para acabar a partida. Seu objetivo será virar o jogo pra cima dos argentinos. Pelo menos, há uma falta próxima da área a seu favor. Converta o gol e passe para a formação 4-2-4 para dar maior força para seu ataque, sem desguarnecer a defesa. Zamorano conta com você!

Scenario 8
JAPÃO Vs. BRASIL

Um dos desafios mais penosos do jogo. Você é o Japão, que simplesmente está tomando de 2x0 do Brasil na metade do segundo tempo. Você só terá que virar o jogo com o limitado [illegible] frente à esquadra tetra campeã do mundo. Você tem uma falta a seu favor. Centre a bola e converta o gol com uma cabeçada certeira. Ao ser dado o reinício do jogo, vá pra cima, mas não deixe sua defesa sem cobertura. Lembre-se que você está jogando contra o Brasil. Evite jogadas com apenas um jogador, [illegible] toques rápidos e envolventes. Se nada der certo, use a cápsula Beta e se transforme em Ultraman!

Scenario 9
SUÍÇA Vs. NORUEGA

O maior dos [illegible] tomando de 3x0 da Noruega. Você terá que [illegible] tudo para reverter o placar. Para piorar a situação, seu time está com um jogador a menos e ainda logo de cara tem um escanteio a favor da Noruega. Primeiro, você deve evitar tomar mais gols. Depois, [illegible]. Escolha a tática 3-5-2 para compensar a ausência de um jogador e tentar dominar o meio-de-campo. De resto, [illegible] evitar os contra-ataques.

Scenario 10
BÉLGICA Vs. HOLANDA

[illegible] da a Bélgica, perdendo de 2x0 frente a laranja mecânica. Você terá metade do segundo tempo para virar o jogo. A melhor opção é usar a formação 4-2-4 com a tática Zone Press. Logo que você entrar na partida, há um pênalti a seu favor. Não desperdice. Caso você o perca, é melhor recomeçar a partida.

BANCO DE DADOS

[illegible] jogadores	1 a 4 [illegible]
Recomendado para	Todas as idades
[illegible]	Esporte (Futebol)
Programadora	Konami
[illegible]	[illegible]
Tamanho	96 megabits
[illegible]	[illegible]
Compatível c/ Cartucho de Memória?	Sim
[illegible]	[illegible]

FUTEBOL AMERICANO

PARA QUEM ENTENDE E QUEM NÃO ENTENDE DO ESPORTE

Se você anda cansado de só jogar futebol ou basquete no seu N64, você precisa experimentar **NFL Blitz**. [illegible] tratando de um game de futebol americano, que a maioria dos brasileiros não curte e não entende.

Mas pode ficar tranquilo: **NFL Blitz** é bem divertido. Comparado com os últimos lançamentos do gênero, como **Madden 99** e **NFL Quarterback Club '99**, **Blitz** chama a atenção por sua velocidade e fidelidade ao esporte que faz a loucura dos americanos. Tem ótima jogabilidade, uma resposta rápida e gráficos de [illegible].

Há também a opção que irá agradar em cheio os técnicos de plantão. Entrando no *Play Editor*, é possível [illegible] sua própria jogada e aplicá-la durante uma partida. Além disso, em **NFL Blitz** você encontrará todos os times oficiais da Liga Americana de Futebol (NFL).

Mas o seu maior adversário no jogo será saber – e entender – as regras do futebol americano, o que é um quesito obrigatório para se dar bem nas partidas. E, além disso, se você não dominar as normas do jogo, vai ser bem difícil selecionar as táticas corretas de ataque e defesa que são necessárias a cada jogada. Antes do pontapé inicial, o próprio jogo fornece as regras básicas, só que todas em inglês.

Por outro lado, se você for um zero à esquerda em futebol americano e não manja nada de inglês, e mesmo assim quer dar uma experimentada em **NFL Blitz**, não tem problema. Talvez você tome uma goleada dos adversários, mas também poderá dar muita bordoada neles – mesmo sem estar com a bola nas mãos. É só apertar sem parar o botão B do seu controle. Quem sabe pelo menos no quesito "porrada" você não se dá bem? Bola pra frente que é Touch Down!

BANCO DE DADOS

[illegible]	1 a 2 [illegible]
Recomendado para	Todas as idades
[illegible]	Esporte (Futebol Americano)
Programadora	Midway
[illegible]	[illegible]
Tamanho	128 megabits
[illegible]	[illegible]
Compatível com Cartucho de Memória	Sim
[illegible]	[illegible]

Virtual Chess 64

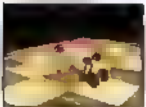
Para detonar com o Kasparov

Depois de golfe, jet ski e luta-livre, você achava que não faltava mais nenhum esporte para virar game para N64, certo? Errado. Faltava um dos jogos mais praticados em todo o planeta: o xadrez. **Virtual Chess 64** traz toda a estratégia e inteligência dos tabuleiros para a telinha.

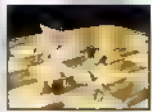
Elaborado pela Titus, softhouse criadora de **Automobili Lamborghini**, **Virtual Chess 64** pode ser jogado até por quem não tem a mínima noção de xadrez. Isso porque o game vem com um menu (em inglês) que explica direitinho o movimento de cada peça, as regras e os conceitos básicos do esporte. Com um pouquinho de paciência, dá pra entender tudo o que se passa no tabuleiro sem traumas.

O problema é que o computador nem vai querer saber se você acabou de aprender a jogar ou não, e vai te enfrentar como se você fosse um Grande Mestre, como o Kasparov (o campeão mundial que quase venceu o supercomputador Deep Blue). A Inteligência Artificial do cartucho é poderosa. Mesmo no nível iniciante será difícil conseguir dar um xeque-mate no computador. O jeito é ir detonando seus amigos até pegar as manhas.

Existem duas perspectivas de visão: 2D e 3D. Na primeira, o tabuleiro é visto por cima. Na segunda, ele pode ser girado até ficar de ponta-cabeça. O que mais chama atenção são as animações poligonais (muito bem feitas, por sinal) que ocorrem quando as peças são capturadas. Bem humoradas, elas dão uma animada no clima sério da partida. É bem engraçado ver o cavalo jogar um peão longe com um coice, ou a rainha gordona sentando em cima de um bispo.



Se você nunca teve paciência para jogar xadrez porque achava entediante demais, agora não tem mais desculpa: com **Virtual Chess 64**, o xadrez pode se tornar bem mais divertido.



BANCO DE DADOS

[illegible]	1 a 2 [illegible]
Recomendado para	Todas as idades
[illegible]	[illegible] (Xadrez)
Programadora	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Tamanho	32 megabits
[illegible]	[illegible]
Compatível com Cartucho de Memória	Sim
Quantas páginas?	[illegible] páginas

CHRONO TRIGGER

[illegible] o jogo Nintendo 64 com certeza lamenta muito que a softhouse japonesa SquareSoft não tenha anunciado nenhum game para o console. É mesmo uma pena, principalmente quando lembramos dos clássicos maravilhosos já lançados pela empresa para o Super Nintendo, como Secret of Mana, Final Fant[illegible] Breath of Fire e Chrono Trigger. Especialmente sobre este último que falaremos agora, por muitos considerado o melhor RPG para Super NES. Mas o que faz de Chrono Trigger um clássico?

RECEITA DE SUCESSO

Chrono Trigger não é um excelente game por acaso. O jogo foi desenvolvido por quem melhor entende do assunto. A começar pelo desenhista e artista de videogame Akira Toriyama (o criador da **Dragon Ball**, mangá de maior sucesso de todos os tempos no Japão). Para melhorar ainda mais, a Square chamou um artista veterano da série **Dragon Quest**, o desenhista Yuji Horii. Completando a equipe, temos Hironobu Sakaguchi, o designer responsável pela série **Final Fantasy**. Adicione tudo isso a uma trilha sonora de arrasar (que virou CD triplo no Japão) e você tem uma monstruosa combinação. Os 32 mega do cartucho transbordam de qualidade.

VIAJANDO NO TEMPO

O enredo de **Chrono Trigger** é bastante complexo e amplo, talvez uma das melhores histórias já escritas para um game. Como o próprio nome sugere, **Chrono Trigger** envolve viagens no tempo. Há milhões de anos, uma chuva de meteoros dizimou a vida na Terra e separou os continentes. Agora, nos tempos atuais, Lavos, o alienígena responsável pelos meteoros, se fortaleceu,devorando as profundezas do nosso planeta. Em 1999, Lavos sairá dos subterrâneos e devastará toda a Terra. Mas um fino raio de esperança brilha do passado. Um garoto chamado Crono (sem a letra H mesmo), junto de seus amigos, descobriu uma maneira de viajar no tempo, e talvez reescrever a história. Crono é o herói da história e a única esperança de um planeta à beira da destruição. Na pele do garoto de cabelos vermelhos espetados, você deverá acabar com o monstruoso Lavos e mais uma pancada de inimigos pelo passado, presente e futuro. Personagens diferentes entrarão na história, cada um com seu enredo próprio e suas características marcantes. Marle é a princesa misteriosa, que faz o par romântico com nosso herói. Lucca é a menina-prodígio, especialista em invenções. Frog é o bravo e solitário cavaleiro transformado em sapo. Robo é o andróide de bom coração, habitante do futuro. E, por último, Magus, um ser misterioso que vive dividido entre o bem e o mal.

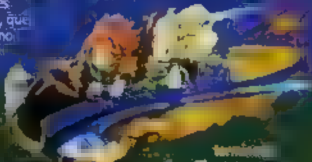
Junto, o grupo deve viajar pelo tempo por seis períodos e lugares na história, usando portais - os time warps - e a Epoch, uma máquina do tempo que será encontrada em um futuro distante.Em segundos, os personagens passam de uma aldeia pré-histórica, no ano 65.000.000 a.C. para uma fortaleza técnologica em 2.300 d.C.

O território em que a história se passa é o mesmo em todos os períodos. O interessante é que qualquer ato seu no tempo passado causa sensíveis mudanças no futuro. Esse jogo de vai e vem no tempo-espaço nos faz lembrar da clássica trilogia cinematográfica **De Volta Para o Futuro**.

O nível de dramaticidade também [illegible] a emoção. Só para dar alguns exemplos: em um certo momento do jogo, é preciso retornar para o passado e [illegible] que a mãe de uma das personagens sofra um grave acidente. Se você não conseguir salvá-la, ela ficará paralítica. Quer mais? Já viu algum game onde o personagem principal morre no meio da história? Opa! Isso era surpresa e não podíamos contar!

[illegible] a exploração do jogo é feita com um grupo de três personagens por vez, que podem ser trocados no decorrer do game. O modo de luta [illegible] segue o estilo tradicional dos RPG, com menus de comando de ataque, magia e itens. Suas magias podem ser combinadas entre si, resultando em [illegible] duplos e triplos de ataque. A movimentação dos heróis e dos vilões é animada durante as lutas. Apesar de você não ter controle direto sobre a ação, essa animação dá a sensação de estar assistindo a um filme, ou ainda um anime dos bons.

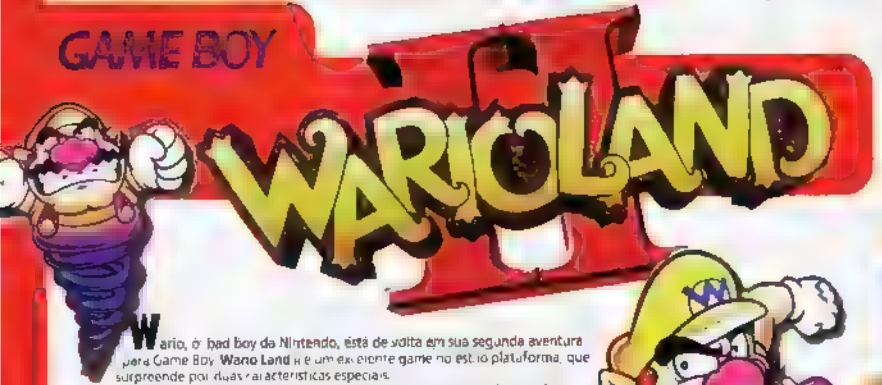
Para completar todos os objetivos e aproveitar todos os detalhes do game, são necessárias de 50 a 100 horas de jogo, no mínimo. Outro lance bem legal é que **Chrono Trigger** tem treze (!) finais diferentes (muitos garantem que são 15 finais). Tudo isso dependerá do momento que você parte para a batalha com Lavos. Além disso, existe mais uma surpresa: depois que o jogo é terminado, é possível jogar a opção "New Game +". Ou seja, você começa o jogo do início, mas com todos os itens, armas e experiência que tinha quando terminou pela primeira vez. Assim, a diversão continua mesmo depois que o game [illegible].



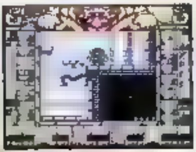
[illegible] Com **Chrono Trigger**, a Square transformou a sigla RPG (Role Playing Games) em sinônimo de [illegible]. Mas se tudo isso parece [illegible], então é melhor tirar a prova você mesmo. Peça emprestado, alugue ou pague para alguém trazer de fora. Você nunca mais verá o seu Super [illegible] com os mesmos olhos!

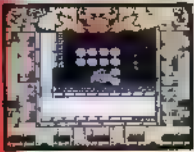
BANCO DE DADOS

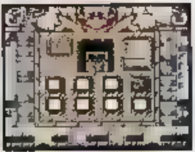
[illegible]	[illegible]
Indicado para	[illegible] as idades
[illegible]	[illegible]
Developer	Square Soft
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

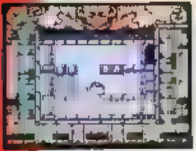


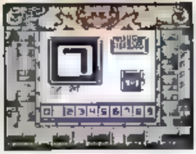
Wario, o bad boy da Nintendo, está de volta em sua segunda aventura para Game Boy. **Wario Land II** é um excelente game no estilo plataforma, que surpreende por duas características especiais.
Primeiro: é um dos únicos jogos de Game Boy com oito megas de memória. Segundo: ele apresenta uma revolução no gênero. Nele, você nunca perde vidas. Ou seja, Wario é imortal (yes!). Mas isso não significa que o jogo seja uma boiada. Os desafios e segredos do game são enormes e você pode voltar nas fases para resolver os enigmas ou derrotar os chefes. São 52 estágios, recheados de moedas, passagens secretas e tesouros escondidos.

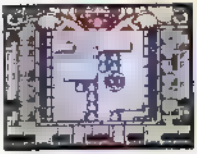












A HISTÓRIA

Certo dia, o malvado Capitão Xarope e a Gangue do Açúcar Mascavo invadiram o castelo de Wario enquanto ele dormia. Eles roubaram todos seus tesouros, deixando tudo em um estado lamentável. Wario deve arrumar a bagunça e recuperar os tesouros perdidos. As missões são insólitas: desligar um despertador barulhento, fechar uma torneira que não pára de pingar e levar uma galinha para o ninho.
Como no primeiro **Wario Land**, seu caminho no jogo se divide em muitas passagens secretas e fases de bônus. Não deixe de quebrar todas as paredes de pedra, pois a maioria têm moedas escondidas. Acumule-as para poder jogar as fases de bônus ao final de cada estágio.
Nesse game você não conta com a ajuda dos tradicionais capacetes do jogo anterior. Ao invés disso, Wario poderá se transformar em diversos tipos bizarros ao encontrar-se com alguns inimigos. A lista de transformações dele é, no mínimo, cômica: Wario Balofo, Zumbi, Nanico, Maluco, Inchado, Saltitante, Achatado. Cada uma delas com habilidades especiais diferentes.
Apesar de Wario perder seu sex-appeal, as transformações são essenciais para a conclusão das fases. Por exemplo, no estágio do porão, ele só consegue atravessar os buracos se estiver transformado em Wario Achatado.
O jogo fica ainda melhor se jogado com o acessório Super Game Boy, que proporciona ótimos efeitos sonoros e uma moldura bem realista, que muda a cada fase. Os amantes dos jogos de plataforma ao estilo Mario com certeza não ficarão decepcionados com **Wario Land II**.

BANCO DE DADOS

[illegible]	[illegible]
Recomendado para	Todas as idades
Tipo	[illegible]
Programadora	Nintendo
[illegible]	[illegible]
Slots na bateria	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Jogou?	[illegible]

SUPERMAN

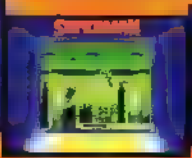
O Homem de Aço enfrenta seus maiores inimigos na telinha

Baseado no mais recente desenho animado do herói mais poderoso das HQs, **Superman**, para Game Boy, é diversão garantida.
O jogo é relativamente simples. Você está na pele do Homem de Aço e terá várias missões a serem completadas. Na maioria das vezes seu objetivo é coletar chaves e outros itens para completar as fases. A cada tela inúmeros inimigos do Azulão aparecem, e todos capazes de afetar a energia do herói.

Superman enfrenta seus maiores inimigos pelos céus e ruas de Metrópolis e chega até a parar no fundo do mar para conseguir salvar sua cidade dos planos perversos de Lex Luthor.

A jogabilidade do cartucho é muito boa. Mas a música um pouco cansativa e os gráficos não vão além do padrão de qualidade do Game Boy.

O jogo em si não implica em um grande desafio, mas é isso que o torna divertido - e o fato de ser um personagem clássico. Não é necessário muito tempo para acabar o game, desde que você seja habilidoso e tenha muita tranquilidade para encontrar os itens pedidos no começo de cada fase. Mas caso não consiga completar a missão, Superman irá direto para a Fortaleza da Solidão repor as energias.



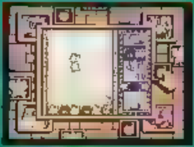
BANCO DE DADOS

Número de jogadores	[illegible]
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	[illegible]
Programadora	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Tamanho	[illegible] megabits
[illegible]	[illegible]

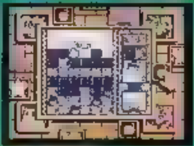
KIRBY Star Stacker

Sanduba de estrelas no Game Boy

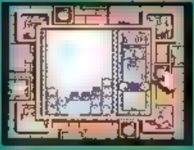
Você olhou as fotos desta matéria e deve ter pensado: "Oh não! Mais um jogo de pecinhas que caem! Mais um jogo de eliminar bloquinhos!". Calma! A primeira vista, **Kirby Star Stacker** parece mesmo mais um dos inúmeros clones do clássico game **Tetris**. Mas só à primeira vista. Apesar de seguir a mesma linha, **Kirby Star Stacker** apresenta um novo panorama para os games de puzzle (quebra-cabeças).

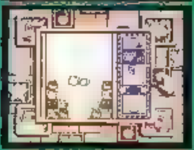


O carismático e popular Kirby é a estrela principal deste game bem original programado pela Nintendo. O esquema aqui não é só empilhar peças iguais ou fazer fileiras. Existem dois tipos de peças no jogo: os blocos "amigos" (representados por desenhos da marmota, da coruja e do peixe) e as estrelas. O objetivo é eliminar o maior número possível de bloquinhos estrela. Para desaparecerem, as estrelas precisam ser "ensanduichadas" entre duas peças idênticas.



Entendendo como funciona, o game fica bem fácil e logo se torna viciante. Quando já tiver prática, é possível fazer "combos" para eliminar diversas peças de uma vez. O game tem vários modos de jogo (Round Clear, Challenge, Time Attack e Vs, para ser jogado com o cabo Game Link) e níveis de dificuldade que vão do "Muito Fácil" ao "Insano".
Para quem é fã de Kirby ou curte jogar puzzles por horas e horas no Game Boy, **Kirby Star Stacker** é um prato cheio.





BANCO DE DADOS

Número de jogadores	1 [illegible]
Recomendado para	Todas as idades
Tipo de game	[illegible]
Programadora	Nintendo
[illegible]	[illegible]
Tamanho	[illegible] megabits
[illegible]	[illegible]

Super Metroid

um [illegible] maiores clássicos [illegible] Super NES [illegible] os tempos

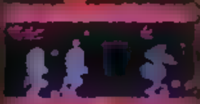
[illegible] Nintendo World [illegible] um dos maiores clássicos de Super NES de todos os tempos [illegible] mercenária Samus Aran. Leia e guarde, pois com certeza você achará esta coletânea de dicas [illegible] pelo Planeta Zebes. As informações estão organizadas [illegible] ninguém.

1. Como atravessar as portas?
Cada uma das portas possui [illegible] qual o tipo de arma você tem que usar para abri-la. Azul indica que você tem que usar [illegible] é aberta com 5 mísseis, [illegible] é aberta com um supermíssil e [illegible] com uma superbomba. As portas [illegible] estão [illegible] pelo outro lado ou se abrem [illegible] derrotar todos os inimigos da sala.

2. Eu acabei de pegar as Hi-Jump Boots (botas para pulos maiores). O que eu faço agora?
Após pegar essas botas, você precisa pegar o elevador de volta para Brinstar. Quando chegar lá, use supermísseis à sua direita na parede ao lado do elevador. A parede será destruída e você poderá chegar até Kraid.

3. O que é que eu faço com aqueles macaquinhos que ficam se batendo de um lado para o outro nas paredes de Brinstar?
Estes macacos estão tentando te mostrar a única maneira de você sair daquela espécie de calabouço, que é executar uma série [illegible] parede (pressionando o direcional para o lado, fazendo com que ele dê um mergulho em direção à parede. Assim que Samus [illegible] na parede, pressione [illegible] o botão de [illegible] direcional para o lado oposto. Deste jeito, Samus irá rebater para o outro lado e subirá (o processo do pulo é idêntico ao *Wall Kick* de **Super Mario 64**). Repetindo esse processo [illegible], depois de alguma prática você conseguirá imitar aqueles macaquinhos.

4. [illegible] batendo a cabeça no [illegible]? [illegible] dá algum poder à Samus?
Aquele pássaro serve para [illegible] a Samus [illegible]



distância, saia correndo e quando ela ficar azul, aperte o direcional para baixo. Ao

por uma bola de luz que recarregará todos os seus

Depois de derrotar

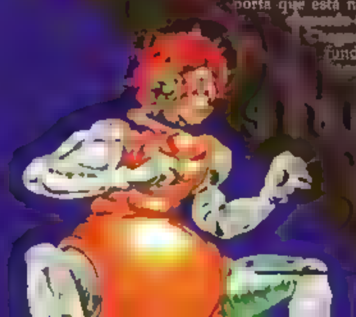
alcançar o chão e desça pela porta que está no canto

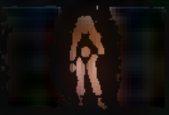
fundo deste

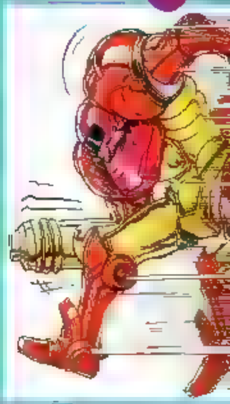
vertical

desta sala e entre na porta da direita.

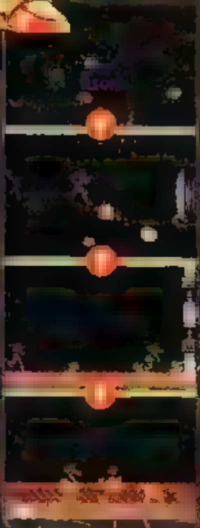
eletrocutado







O corpo possui …



Mario Kart 64

Confira os melhores atalhos das pistas mais doidas

Koopa Troopa Beach: Quase todo mundo acha que este atalho só pode ser alcançado com um cogumelo de turbo, mas isso não tem nada a ver. Os pilotos podem pular da rampa sem o turbo. Apenas mire diretamente na caverna, use o pulo (pressione o botão R) e tente não bater nas paredes. Pule diretamente abaixo da cachoeira para cortar caminho.
Tem mais um segredo nesta pista! Um pouco antes de chegar no primeiro arco rochoso, siga para a direita ao invés de passar por dentro dele. Depois de fazer a curva, vá levemente para a esquerda, abrindo espaço para cortar um pouco do caminho. Fique esperto no final: ... manada de caranguejos ... pista.

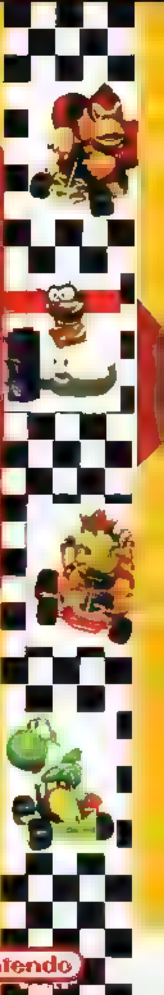
Kalimari Desert: Se você conseguir um Superestrela na primeira ou na segunda volta, ... fumacinha vermelha ou use um Supercogumelo antes da segunda plataforma de salto vermelha e amarela. Assim que saltar, vire para esquerda o máximo que for possível. Se for feito corretamente, você baterá na beirada do lago e Lakitu irá colocá-lo de volta bem próximo à linha de chegada.

D.K.'s Jungle Parkway: Quer roubar uma volta inteira nesta pista? Tente pular pela parede à esquerda da saída do túnel, um pouco antes da Linha de Largada. O lance é que se mirar errado seu pulo, você cairá novamente no túnel - você deve mirar no "espaço escuro" que está atrás da parede. Lakitu rebocará seu carro de volta para a pista dentro do túnel, se o truque for feito certo. Se você aparecer fora do túnel, pode tentar novamente. A melhor maneira de usar esse truque é virar e partir para o túnel logo de cara.
Outra dica para esta pista é ... plataforma de salto sobre o rio. Ao invés de saltar em linha reta, mire bem para a esquerda que você conseguirá tomar a frente dos adversários.

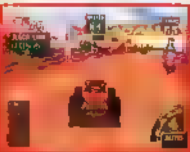
Yoshi's Valley: Siga a pista até chegar à parte ... Vire imediatamente para a esquerda e continue nesta direção. A primeira parte deste atalho é permanecer à esquerda na parte estreita da pista. Depois de conseguir fazer isso você chegará em uma pequena pista em cima quadriculada e verá uma grande placa vermelha e branca na esquerda, apontando para a direita. Pise fundo e ... o máximo à direita. Assim que o trilho da direita acabar, derrape para a esquerda saindo da pista. Você aterrissará já na frente, economizando uns dez segundos.

Banshee Boardwalk: Assim que entrar na casa fantasma ... você passará por uma parede à sua esquerda. Não vá na direção dos morcegos, vire levemente para a esquerda e passe pelo lado esquerdo do mastro. Isso pode parecer suicídio, mas se você conseguir passar por cima do buraco, certamente assegurará o primeiro lugar.

Rainbow Road: Já saia com o turbo na largada. Assim que chegar na parte íngreme do primeiro morro, vire para a esquerda e aperte o botão de pulo para voar para fora da pista. Se você fizer isso no ângulo certo, cortará mais ou menos um terço da pista.



OFF ROAD CHALLENGE



Mais carros:
Na tela de escolha de veículos pressione qualquer um dos [illegible]
the Punisher: C-esquerdo [illegible]
Toyota 4x4 Monster [illegible]

Pista Flagstaff
Na [illegible] na d[illegible]
ouvirá um ruído. Apó[illegible]

[illegible]
pressione [illegible] para [illegible] direcional. Se for feito [illegible]

[illegible] que se for feito correta-mente, ilumine a pista El Paso. Segure [illegible] e aperte [illegible], você correrá no percurso El Cajon.

MORTAL KOMBAT 4

Kombat Kodes:
Faça estes códigos na tela Vs. Pressione os botões A, C-esquerda e C-direita nos controles 1 e 2 para controlar as seis caixinhas que estão na parte de baixo da tela. Por exemplo, se o código é 123-123, isso quer dizer que você deve pressionar o botão A uma vez, o C-esquerda duas vezes e C-direita três vezes no controle 1 e a mesma coisa no controle 2. Sacou?

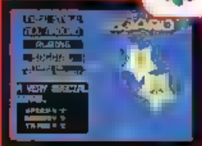
123-123:	[illegible]	011-011:	[illegible]
012-012:	[illegible]	022-022:	[illegible]
020-020:	[illegible]	033-033:	[illegible]
050-050:	[illegible]	044-044:	[illegible]
002-002:	[illegible]	055-055:	[illegible]
100-100:	[illegible]	066-066:	[illegible]
010-010:	[illegible]	101-101:	[illegible]
111-111:	[illegible]	202-202:	[illegible]
222-222:	[illegible]	303-303:	[illegible]
333-333:	[illegible]	313-313:	[illegible]
444-444:	[illegible]		
555-555:	[illegible]		
666-666:	[illegible]		
321-321:	[illegible]		

COPA DO MUNDO 98

Time dos programadores:
Depois de escolher os times, na tela "Stadium Select" pressione R para acessar a opção "Team Management". Escolha o time da Inglaterra (England), selecione "Custom se Player" e mude o nome para "BuryFC". Os jogadores da seleção inglesa ficarão com os nomes dos programadores do jogo

AERO GAUGE

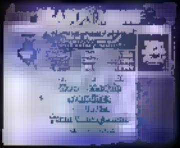
Na tela título, onde está escrito "Push Start" pressione simultaneamente para cima, C-baixo, L, R e Z três vezes no controle 2 e Start no controle 1. Se o código for feito corretamente, você poderá correr com cinco veículos diferentes: Reaper, Vengeance, Prowler, Dominator e o controle de Nintendo 64.

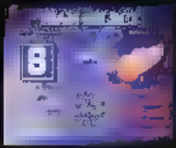


Todos os pilotos, pranchas e pistas:

Vá no menu principal da tela título, e com a palavra "Start" piscando, pressione a seguinte sequência: para baixo no direcional analógico, para cima no direcional analógico, para baixo, para cima, C-baixo, C-cima, L, R, Z, para esquerda, C-direita, para cima no direcional analógico, B, para direita, C-esquerda e Start. Você ouvirá uma voz dizendo "Yeah". Agora você pode escolher todos os pilotos, todas as pranchas e todas as pistas nos modos Battle Race ou Time Attack.

NHL BREAKAWAY 98





[illegible]

Jogador perfeito:
No menu principal, entre em Team Rosters, escolha a opção Create Player e dê ao jogador o nome Jim Jung. Depois de colocar o nome, todas as estatísticas do jogador estarão no nível máximo!

[illegible]

Pontos Bônus:
Na tela de menu principal Season Mode, digite estas sequências para ganhar pontos de bônus extras: C-esquerda duas vezes, C-direita duas vezes, C-esquerda duas vezes, C-direita duas vezes e R. Faça quantas vezes quiser.

[illegible]

Times secretos:
Este código ativa três novas equipes: Salt Lake, New York e Paris Unknown. Comece uma partida no modo Exhibition. Na tela de escolha de times, pressione rapidamente a seguinte sequência: C-cima, L, C-esquerda. Se o código for digitado, você ouvirá um ruído. Os novos times aparecerão entre as opções "Controller Pad" e "Anaheim".

F-ZERO

SUPER NINTENDO

Cortando caminho:
Existe um atalho bem legal [illegible] Red Canyon 2 depois de uma série de pulos muito altos, a pista segue para a direita. Ao invés de virar, use um super turbo e siga reto. Você verá uma rampa na barreira à sua frente. Segure o direcional para trás e você pousará sobre uma rampa vermelha em forma de seta. Continue segurando para trás, você baterá na rampa e pousará próximo ao final do circuito.

BIOFREAKS

SAN FRANCISCO RUSH: EXTREME RACING

Pista secreta de Alcatraz

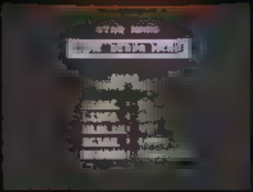
Para encontrar a pista secreta, escolha a opção Circuit. Agora, na opção Select Player, escolha a opção Just Play. A frase "Enter Code" irá brilhar. Escolha esta opção e escreva a seguinte password:
8DP5KG5L4G59P
G92WVCQY0DRDQ

Depois de digitar este código, o menu Circuit irá aparecer. Escolha a opção Continue Circuit e deixe o tempo acabar durante a corrida. Você será premiado com uma tela de Celebração e o código para pegar o Fórmula 1. Agora você está no caminho para encontrar Alcatraz. Siga os seguintes passos:

1. Na tela de escolha de carros, segure C-esquerda, depois Z. Solte ambos os botões e pressione para esquerda no direcional.
2. Na tela Setup, segure C-cima, depois Z. Solte ambos os botões e pressione para cima no direcional.
3. Na tela de escolha de carros, segure C-baixo, depois Z. Solte ambos os botões e pressione para baixo. [illegible]
4. Volte para tela de escolha de pistas e escolha a pista secreta 7: Alcatraz.

SUPER STAR WARS

SUPER NINTENDO



Debug Mode:

Para acessar o menu secreto, na primeira vez que a tela Start Game/Option Menu aparecer, aperte: A, A, A, A, X, B, B, B, B, Y, X, X, X, X, A, Y, Y, Y, Y, B. Se der certo, você ouvirá um ruído (se não conseguir, desligue o console e tente novamente). Em qualquer momento do jogo, segure os botões L e R no controle dois e o menu Game Debug aparecerá.

RAMPAGE

Muitos cod[illegible]

No menu principal do jogo (tela com as opções Game Start, Game Mode etc.), pressione e segure [illegible] ao mesmo tempo. Enquanto segura esses botões, espere até ouvir um ruído. Isso quer dizer que o truque funcionou. Escolha Start Game e, quando o nome da cidade aparecer, aperte Start e pressione para cima ou para baixo para mudar o país e esquerda ou direita para mudar a cidade.

FORSAKEN 64

Para quem pensava que tinha acabado, apresentamos mais truques de **Forsaken 64**. Os truques devem ser feitos na tela "Press Start". Se

arma principal: Aperte A, R, Z...

arma secundária: ... B duas ...

Detone os inimigos com um tiro: ... duas vezes

Invisibilidade: ... vezes

BUST-A-MOVE 2: ARCADE EDITION

Personagens secretos:
Na tela Game Select selecione Puzzle Game. Usando o direcional, digite esta sequência na tela de mapa com as letras: para esquerda duas vezes, para cima, para baixo, L, R, L, R e L e R ao mesmo tempo. A tela de seleção de personagens aparecerá. Você poderá escolher entre os dois dinos ou todos os inimigos.

O REI LEÃO

SUPER NINTENDO

...idade
Entre na tela de opções e aperte a seguinte sequência: B, A, R, R, Y

Vendedor de bugigangas secreto
Em Folkypoke Village, existem três arcos vermelhos que levam você a "Fortune Teller" (Vidente). Você deverá ficar entre a porta e o primeiro arco vermelho. Agora pressione simultaneamente C para cima, C para baixo, C para direita, C para esquerda, A e B. Um vendedor misterioso aparecerá com itens que normalmente você não encontra em qualquer loja.

Pega ladrão!
Quer ser roubado? Este truque faz com que um ladrãozinho safado apareça e roube $50 mangos de seu bolso. Em Zazen Town, no pátio do vidente Plasma, desça as escadas e pressione simultaneamente C para cima, C para baixo, C para direita, C para esquerda, A e B. Um meliante aparecerá e fará o serviço. Este truque pode ser feito sempre que você quiser ser roubado. Esperta-hão?

Quest 64

ESTATÍSTICAS DOS VILÕES & MAGIAS

Segue abaixo uma pequena lista de todos os inimigos que você irá encontrar na primeira parte da sua aventura, com todos seus dados e pontos fracos, e número de espíritos necessários para obter cada magia e o número de pontos de magia usados em cada uso. Assim fica fácil demais!

Monstro: Nome do monstro
HP: Hit Points (pontos de força)
ATK: pontos de ataque
DEF: pontos de defesa
AGI: pontos de agilidade
Forma de Ataque: que tipo de magia o monstro usa. Ao que tudo indica, os inimigos são mais resistentes às magias que usam o mesmo elemento. Por exemplo: se o monstro só usa magias de Água, é uma boa idéia usar uma magia de Vento, Terra ou Fogo contra ele.

Monstro	HP	ATK	DEF	AGI	Forma de Ataque
Apophis	120	14	12	21	Vento
Arachnoid	148	22	17	38	Terra
Bat	24	5	3	11	Vento
Big Mouth	28	2	2	4	Água
Blood Jell	97	20	11	32	Terra
Bumble Shoot	9	3	1	8	Vento
Cockatrice	140	19	10	18	Terra
Dark Goblin	60	12	14	35	Vento
Death Hugger	12	10	9	20	Vento
Frog King	50	10	9	20	Água
Frog Knight	38	5	8	10	Água
Ghosthound	99	12	18	43	Vento
Ghost Stalker	75	11	18	28	Terra
Goblin	63	20	12	18	Terra
Gremlin	63	13	15	48	Vento
Hot Lips	128	14	6	30	Terra
Jack-Ó-Lantern	168	24	30	30	Terra
Kobold	40	7	8	16	Vento
Lamia	228	24	17	34	Vento
Mad Doll	70	10	11	17	Terra
Man Eater	24	5	4	6	Terra
Man Trap	65	11	4	9	Terra
Marionasty	28	5	6	10	Terra
Merrow	77	12	14	38	Água
Ork	198	25	14	33	Terra
Ork Jr.	83	12	14	18	Terra
Parassault	13	2	2	6	Água
Scare Crow	128	19	18	38	Vento
Skelebat	79	15	9	46	Vento
Skeleton	80	12	28	40	Vento
Temptress	132	19	16	28	Água
Thunder Jell	198	28	18	28	Terra
Treant	180	14	7	24	Água
Were Hare	9	3	1	5	Vento
Wolf Goat	85	14	17	38	Terra
Wyvern	310	20	15	54	Vento

TERRA

Magia	Nº de Espíritos	MP (pontos de magias)
Rock L1	1	2
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Elemental Armor L1	7	2
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Weakness L1	13	2
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Magnet Rock	19	3
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Avalanche	24	3
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Weakness L2	31	3
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Magic Barrier	36	3
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Weak All	43	3

FOGO

Magia	Nº de Espíritos	MP (pontos de magias)
Fire Ball L1	1	1
Fire Ball L2	[illegible]	[illegible]
Power Staff L1	7	2
Homing Arrow L1	[illegible]	[illegible]
Hot Steam L1	13	2
Fire Ball L3	[illegible]	[illegible]
Compression	19	3
Power Staff L2	[illegible]	[illegible]
Fire Pillar	24	3
Homing Arrow L2	[illegible]	[illegible]
Fire Bomb	30	3
Vampire's Touch	[illegible]	[illegible]
Magna Ball	38	3
Extinction	[illegible]	[illegible]
Hot Steam L2	44	3

ÁGUA

Magia	Nº de Espíritos	MP (pontos de magias)
Water Pillar L1	1	1
[redacted]	4	2
Healing L1	7	2
[redacted] L1	10	2
[redacted]	13	3
Ice Wall	15	3
Ice Knife	18	3
Exit	19	2
Escape	23	3
Return	24	3
Healing L2	25	3
Soul Searcher L2	33	3
Walking Water	35	3
Drain Magic	40	3
Invalidity	48	3

VENTO

Magia	Nº de Espíritos	MP (pontos de magias)
Wind Cutter L1	1	1
[redacted]	4	2
[redacted]	6	2
[redacted]	8	2
Silence L1	10	2
Wind Cutter L2	12	3
Large Cutter	13	3
Restriction L2	16	3
Wind Bomb	20	3
Evade L2	24	3
Cyclone	28	3
Slow Enemy	32	3
[redacted]	37	3
[redacted]	42	3
[redacted]	47	3

DONKEY KONG COUNTRY 3 — SUPER NINTENDO

Só encontrei dois bônus na fase Swoopy Salvo. Aonde está o terceiro?

Fernanda Yum de Miranda São Paulo - SP

Confira a localização dos três barris de bônus desta fase:

Bônus 1 - Pegue o Squawks (o papagaio), atire na abelha verde e entre na árvore do lado direito. Suba, saia pela esquerda e entre na árvore. Novamente suba e saia pelo lado direito. Entre na árvore e vá diretamente para baixo: você encontrará o primeiro bônus.

Bônus 2 - Siga as indicações do primeiro bônus. Continue subindo até encontrar uma árvore do lado esquerdo com pica-paus saindo de dentro dela. Suba até encontrar duas abelhas vermelhas voando bem rápido em volta de uma banana. Pegue esta banana e ela se transformará no barril de bônus.

Bônus 3 - A partir do barril de continue, suba pelas árvores até encontrar diversos pica-paus voando em zig zag (para baixo e para direita) entre duas árvores. Pule rapidamente em cima dos pica-paus até alcançar um galho no canto superior esquerdo. Lá você encontrará o barril de bônus.

CHRONO TRIGGER — SUPER NINTENDO

Como faço para sair da fase The End of Time?

Bruno Simon Bragança

Para passar da The End of Time, você precisa conversar com o velho até ele abrir a porta de madeira. Lá dentro, fale com Spekkio e dê três voltas ao redor da sala encostando em todos os cantos. Depois disto, Spekkio lhe ensinará como usar as magias. Saia desta sala e dirija-se para a porta da direita: Medina Village 1000 A.D.

Como faço para ressuscitar o Crono?

Gaspar Peixoto Silva Mendonça - MG

Para ressuscitar Crono, você precisa de dois itens: o Chrono Trigger e o Clone. O Chrono Trigger você consegue em The End Of Time. O Clone você consegue em Leene Square (1000 A.D.) na Tent of Horrors, vencendo o jogo de mímicas. Vá para a casa do Crono e o Clone estará no andar de cima. Depois disto, vá para Keeper's Dome (2300 A.D) e fale com o Belthasar para ele ativar o programa na Escale. Death Peak (2300 A.D) até o topo (proteja-se do vento atrás das árvores) e o Crono voltará para o seu grupo.

Como fazer para a Sun Stone funcionar?

Everton Sabino do Nascimento

Você precisa deixar a Moon Stone em Sun Keep 65000 B.C. Depois, vá para o presente (1000 A.D.) e você perceberá que a pedra não está mais lá. Vá para Mayor's Manor (1000 A.D.), fale com o homem e depois vá para Snail Stop (1000 A.D.), compre Jerky do balconista. Depois vá para Elder's House (600 A.D.) e dê o Jerky para a mulher (não venda, é preciso doar). Volte para Mayor's Manor e fale com o homem. Ele lhe devolverá a Moon Stone. Deixe-a em Sun Keep (1000 A.D.) e vá para Sun Keep (2300 A.D.): você encontrará a Sun Stone. Coloque Lucca em seu grupo para pegá-la.

powerline
(011) 814-8505

N-mail
CARTAS

...fizeram a mesma pergunta. Aí vai: com o cartucho de memória é possível gravar seu avanço nas fases, recordes, todas as configurações do jogo, como os botões usados, nível de dificuldade etc. Assim, sempre que o jogo for iniciado, tudo vai estar do jeito que você deixou. Como não são todos os games que possuem bateria interna (a embalagem do game tem essa informação), esse acessório será essencial para o bom gamemaníaco. Para usá-lo, você deve encaixar o cartucho de memória na parte de baixo do joystick antes do jogo ser ligado. Cada jogo grava de um jeito diferente, então fique atento! É importante lembrar também que cada game consome um número de páginas (espaço) diferente na memória. Para apagar os dados ou verificar quanto espaço já foi usado é só ligar o console com o botão Start do joystick segurado. Entendeu?

Daniel, valeu mesmo pelos elogios! Como você mesmo disse, nossa revista acabou de nascer e por isso ainda há muito o que melhorar. A qualidade das fotos, por exemplo, depende de muitos fatores, entre eles o ajuste perfeito dos computadores, tanto os nossos como os da gráfica (as máquinas também erram) em que a revista é impressa. A maioria das fotos tem ótima qualidade, até por que muitas vêm direto da Nintendo Of America. Mas vamos batalhar para todas saírem perfeitas, sem exceção. O espaço para as cartas já foi aumentado. Até a sua carta foi incluída! Agora, uma revista quinzenal? Você acha que é fácil fazer uma Nintendo World? São horas e horas de sono a menos, mas não deixa de ser legal!

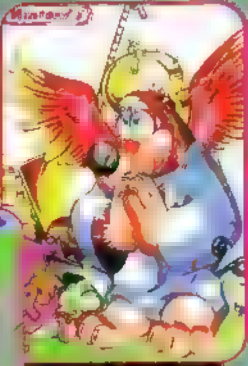
Mais uma garota escrevendo pra gente (eba!). Vivi, não é porque você é uma gatinha, mas estamos atendendo todos os seus pedidos. Confira nesta edição a segunda parte do nosso especial Mission: Impossible. Se você reparar bem, verá que ninguém mais terminou o jogo de forma tão detalhada. Só os loucos aqui mesmo.

Caros fãs da NW, a carta do Carlos deve servir de exemplo pra todo gamemaníaco. Sempre que encontrar um jogo de origem duvidosa, fique esperto. Os jogos falsificados, na maioria das vezes, são facilmente identificados. Alguns têm nomes estranhos, outros embalagens de má qualidade. Os games citados pelo leitor são versões pirata do clássico International Superstar Soccer. Na hora de alugar, fique esperto porque são games de qualidade inferior, muitas vezes esculhambam com seu console e, de quebra, pirataria é crime e dá cadeia.

Caro José, nós entendemos o motivo da sua indignação. O motivo é que as empresas responsáveis pelo desenvolvimento de jogos não estão produzindo mais nenhum título para o Super NES. Elas estão investindo mais no poderoso N64, mas isso não significa que o Super Nintendo vai ser aposentado (ainda bem). A NW está respeitando este critério, distribuindo as páginas de acordo com os títulos lançados. Por outro lado, atendendo os pedidos de muitos fãs do Super Nintendo como você, a partir desta edição começamos a ampliar o espaço para os clássicos do Super NES. Fica frio que não vamos esquecer dele enquanto houverem jogadores fiéis aos 16 bits.

Essa resposta é pra você, Leandro, e pra todos os outros leitores que fizeram a mesma pergunta: é só ligar para o telefone (011) 831-6500 que nossa equipe fornecerá todas as informações necessárias para você passar a receber a revista em casa. Mais informações ainda sobre N64 e Game Boy? Tá querendo matar a gente?

Vanderson Adriano Batista
Itabira - MG



Marco Antonio Teixeira
Olaria - RJ

Tais Vieira
Campo Bom - RS

A RESPOSTA MAIS LONGA DE TODOS OS TEMPOS

Olá pessoal da Nintendo World! Tudo bem? Adorei a primeira edição. É realmente uma revista muito boa. Tenho algumas sugestões: seria melhor, compreensível e econômico se vocês colocassem setas, ao invés de "para cima, para esquerda" etc; acho a revista cara; vocês deveriam "debulhar" um jogo por edição; seria legal se vocês colocassem mais dicas e por fim, publiquem a data correta de todos os lançamentos.

Mauro César Silveira Moreira [redacted] - SP

Pela ordem das perguntas:

1) Usamos um padrão diferente de outras revistas, que esperamos ser o melhor. Mas não somos os donos da verdade. Se os leitores se manifestarem em número suficiente, podemos modificar este padrão e colocar as setas.

2) Mauro, a revista é cara comparada com quê? Vamos comparar por exemplo com a mais antiga revista de games do Brasil, a SuperGamePower. A SGP traz no máximo 15 páginas sobre jogos Nintendo e custa R$ 4,00. Nós temos no mínimo de 68 páginas sobre Nintendo e custamos R$ 4,90. Quem tem um console Nintendo paga R$ 0,26 por página quando compra a SGP e apenas R$ 0,07 por página quando compra a Nintendo World. Você diz qual é o melhor negócio.

Dito isto, pode crer que se descobrirmos uma maneira de diminuir o preço mantendo a qualidade (e o número de páginas, papel de primeira etc.), vai ser nossa prioridade.

3) Já começamos a debulhação. O problema é que certos jogos, como Missão: Impossível (e boa parte dos lançamentos para N64) são tão complexos que exigem muitas páginas. Se fôssemos colocar tudo na mesma edição, uma parte enorme da revista seria dedicada a apenas um game. Por isso, dividimos em partes.

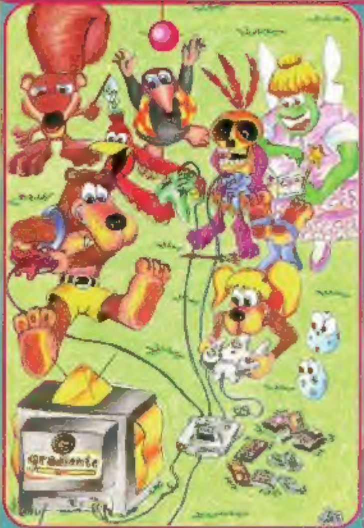
Mas, de novo, topamos mudar se for o caso. O que vocês preferem: uma debulhada mais superficial em uma edição só, ou uma debulhada bem minuciosa em duas edições, como fizemos com Banjo-Kazooie? Nossos amados leitores decidem.

4) As datas de lançamento que publicamos são fornecidas pelas próprias softhouses e podem ser modificadas, dependendo de um monte de variáveis sobre as quais não [redacted]

Ufa! Depois desse só resta encerrar nossas atividades por esta seção de cartas. Nos vemos mês que vem no N-Mail

HOT PAINT

E o Hot Paint continua premiando os artistas que estão escondidos pelo Brasil afora. Entre tantos desenhos legais, foi complicado decidir qual seria o ganhador desta edição. E venceu a originalidade: com sua "Família Banjo Feliz" detonando games unida, o leitor Jorge Luis Rodrigues Motta, de Sertãozinho - SP, levou o cartucho de N64 desta vez. Parabéns para ele! Você que ainda não teve seu desenho publicado, não desanime! Quem sabe na próxima Nintendo World sua obra-prima não estará aqui? Mande seu desenho pra gente! Não deixe de escrever por fora do envelope Nintendo World - Hot Paint. O nosso endereço é Av. Lacerda Franco, 1742 - Vl.Mariana - São Paulo CEP: 01536-000



Robson Nascimento Cruz
Salvador - BA

Willians Ferreira
Osasco - SP

Felipe Thadeu Oliveira Almeida
São Bernardo - SP

Cristiano Freitas Venceslau
São Paulo - SP

SAMUEL COSTA

UM MENINO MALUQUINHO POR GAMES

Sam, como é chamado pelos amigos, tem 13 anos mas já acumulou muita história para contar. Depois de ficar conhecido em todo o Brasil interpretando o Menino Maluquinho no cinema, atualmente vive Pietro na novela **Meu Bem Querer**, da Globo.

Mas Samuel não arrasa apenas nas telas do cinema e TV. Entre o corre-corre das gravações ele também detona nos games. O "Maluquinho" joga desde os seis anos, é fanático por **Nintendo** e contou pra gente quais seus jogos preferidos e qual personagem dos games ele gostaria de ser.

Sendo um cara ocupado, tendo que gravar novela, quando você arranja tempo para jogar?

Quando eu não gravo ou fico sem fazer nada, ligo logo meu videogame. Trouxe até ele para o Rio de Janeiro, para poder jogar sempre que tenho tempo.

Quais os seus jogos favoritos?

Banjo Kazooie, **GoldenEye - 007**, **Missão: Impossível** e **1080° Snowboarding**. Mas o **Missão: Impossível** foi o melhor. Ele é legal porque tem mais coisas para resolver, tem que saber o que fazer, não é só sair atirando, tem que tomar cuidado com tudo. Uma vez fui tentar sair de um lugar, o guarda me rendeu e eu tive que começar tudo de novo, muito louco!

Ah, outro que eu gosto muito mesmo é o **WCW Vs. NWO**. É muito legal!

Quais os videogames Nintendo que você tem?

Tenho um Super NES e um Nintendo 64.

Que tipo de gamemaníaco você é? Do tipo viciado, que não sai da frente da tevê até terminar o jogo ou desencanado, que só joga para se divertir?

Eu gosto muito de jogar e jogo para vencer. Gosto de descobrir cada detalhe do jogo e fico até terminar.

Qual personagem dos games que você mais gosta?

Gosto do **Donkey Kong** e do **Diddy Kong's Racing**.

Tem algum personagem dos games que você gostaria de interpretar ou de ser realmente?

Aquele do **Missão: Impossível**. Eu queria entrar no jogo, só não queria levar os tiros e os choques que ele leva.

Teve algum game que você não conseguiu terminar de jeito nenhum?

Tem um jogo que eu não entendi quase nada e não consegui terminar, foi o **Extreme G**. Achei estranho. Tem outro que eu joguei pouco, o do 007. Faltaram quatro fases para eu terminar.

Patrícia Guerra

PROCURANDO MELHORES RESULTADOS
NOS SEUS GAMES...
SEJA FERA!
INTERACT
BMA
Exija a garantia BMA
A venda nas seguintes lojas: PB KIDS(011) 3061.9942
Music Store (011) 263.6122

PRA QUEM AINDA SOPRA VELINHA.
RETRO AVENGERS
Nestlé
NESCAU®
ENERGIA QUE DÁ GOSTO